PC
AMIGA
ST
MAC
A1200
FALCON
CD-ROM
CD-I

TILT

LA PASSION DES JEUX MICRO



SERPENT ISLE

L'ULTIME ULTIMA !

SOS JEUX

TOUTES LES SOLUTIONS PAR TELEPHONE

SUPER FROG

LE DERNIER HIT DE TEAM 17

VEIL OF DARKNESS

AVENTURE ET TERREUR SUR PC

SLEEPWALKER

SUR AMIGA

TORNADO SUR PC

NIGEL MANSELL SUR ST



UNDERWORLD 2

LES PLANS DETAILLES

ECTS DE LONDRES

PREVIEWS EN DIRECT DU SHOW

N° 114 MAI 1993 - 32 F. MAROC: 50 DH. BELGIQUE: 210 FB.
SUISSE : 9 FS. ITALIE: 9000 LIRES. ESPAGNE : 850 PTAS.
ISSN073-6968





Tomorrow is NOW !*

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos

* Demain c'est tout de suite

EDITO



Si l'on en juge par l'accueil que vous avez réservé à notre précédent numéro, la nouvelle formule de *Tilt* a su vous séduire. De quoi nous inciter à faire encore plus fort ! Pas question de nous reposer sur nos lauriers : chacune de vos remarques est prise en compte pour améliorer sans cesse le magazine et tous les petits « bugs » qui restent, seront vite corrigés. Mais vous pouvez déjà vous régaler avec ce *Tilt* en commençant par les meilleures previews venues des quatre coins du monde. Délectez-vous des tests les plus complets du marché sur des titres aussi fameux que *Serpent Isle, Michael Jordan in Flight, Veil of Darkness* ou *Superfrog* (pour n'en citer que quelques-uns). Quant aux aventuriers en rade dans leur jeu favori, ils trouveront un Message in a Bottle plus costaud que jamais où nos journalistes vous dévoilent, entre autres, les plans de *Flashback* et *Ultima Underworld 2.* Mais, trève de bavardage, je vous sens impatient de tourner la page. Alors, je vous laisse. Bonne lecture et au mois prochain !

Dogue de Mauve

SOMM



CODE DES PRIX DE TILT

A =	jusqu'à 99 F	F =	500 à 599 F
B =	100 à 199 F	G =	600 à 999 F
C =	200 à 299 F	H =	1000 à 1499 F
D =	300 à 399 F	I =	1500 à 1999 F
E =	400 à 499 F	J =	2000 à 3000 F



Cadeau

3 DÉMOS AVEC CE NUMERO

SLEEPWALKER SUR AMIGA
TORNADO SUR PC
NIGEL MANSELL SUR ST



Comme à leur habitude, Team 17 ont créé un chef-d'œuvre. Cette fois, c'est avec un jeu de plates-formes qu'ils vont vous surprendre. Bourré d'humour et de graphismes très soignés, *Superfrog* n'a pas fini de vous étonner !

A I R E

VEIL OF DARKNESS 102
AVENTURE ET TERREUR SUR PC



UNDERWORLD 2
LES PLANS DETAILLES 124

SOS JEUX
TOUTES LES SOLUTIONS PAR TELEPHONE 150

CE NUMERO COMPORTE UN ENCART ABONNEMENT JETE DE FORMAT 100 X 148 ENTRE LES PAGES 78 ET 79.

L'INDEX DES JEUX...

Les jeux

AMIGA — ARABIAN NIGHTS — 80 %



TESTS — P.76

Humour, agilité, astuce, souplesse... Le sympathique aventurier de Arabian Nights, Sinbad Junior, semble être le fils naturel des plus grands heros de l'histoire du jeu vidéo. Mais qui est le père ? Sonic, Prince of Persia ou Rick Dangerous ? Et si c'était les trois à la fois...

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•••	•••		•
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

PC — DOGFIGHT — 85 %



TESTS — P.96

Dogfight est une somptueuse simulation de combats aériens qui ravira les amateurs, même si elle risque de décevoir un peu les spécialistes. Microprose vient chasser sur les terres d'Electronic Arts car ce petit dernier menace le trône du célébrissime Chuck Yeager's Air Combat.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
••		•••	•
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
			•••

AMIGA — B-17 — 72 %



TESTS — P.90

Si vous pensez comme moi que tous les simulateurs de vol se ressemblent, jettez donc un coup d'oeil à B-17 Flying Fortress...On retrouve inévitablement tous les bons vieux ingrédients de la simulation aérienne, mais l'appareil, lui, ne ressemble à aucun autre !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•		•••	
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
		•	•••

PC — JORDAN IN FLIGHT — 86 %



TESTS — P.66

Amis sportifs, bienvenue au Basket Arena de Wilmington. Ce stade accueille tous les champions du basket-ball americain. Toutes ces stars vont s'affronter dans des tournois de trois contre trois en 3D et images digitalisées. Accrochez vous car il n'y aura pas de pause publicité !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
		•	
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
•••			•

ST — CIVILIZATION — 89 %



MAITRES DE L'AVENTURE — P.118

L'adaptation sur cette machine de l'un des plus grands jeux de stratégie de tous les temps suffit à le prouver. Quoi de plus gratifiant que de faire évoluer son peuple de l'âge des cavernes à celui de la conquête spatiale. Merci Mr. Sid Meier de nous avoir fait ce chef d'oeuvre.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
		•••	•••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

PC — LOST SECRET OF... — 78 %



MAITRES DE L'AVENTURE — P.108

Cette suite d'Eco Quest s'inscrit dans la nouvelle série made in Sierra : "Découvertes". Le jeune Adam est de retour et vous entraînera dans les profondeurs de la forêt amazonienne jusqu'aux portes de la cité mythique de l'El Dorado. Une aventure écologique, scientifique et féerique...

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			•••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•••		

PC — COMANCHE DATA DISK — 90 %



TESTS — P.100

Comanche, qui avait marqué le monde des simulateurs par le réalisme de ses paysages et par la qualité de son action, dispose maintenant de son premier data-disk. 30 missions de difficulté croissante, réparties en trois campagnes : de quoi passer bien des nuits blanches !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•••		••	•
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
			•••

PC — MAGIC CANDLE III — 33 %

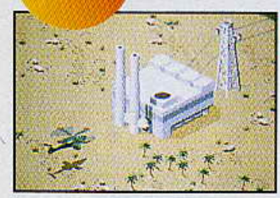


MAITRES DE L'AVENTURE — P.116

Malgré un scénario fouillé et un univers de jeu impressionnant, Magic Candle III ne peut guère être qualifié de "bon jeu". Ses graphismes sont ternes, sa musique est hideuse et son interface de jeu est nulle... C'est une leçon à retenir : un belle boite ne contient pas toujours un bon jeu !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•	•••	

AMIGA — DESERT STRIKE — 85 %



TESTS — P.80

Jamais entendu le râle d'agonie d'un soldat pris sous le feu nourri d'une rafale de mitrailleuse ? Desert Strike d'Electronic Arts devrait vous satisfaire. Aux commandes d'un hélicoptère Apache, refaites en solitaire la guerre du Golfe. Chronique d'un jeu unique en son genre...

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•••			••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

MAC — MIGHT & MAGIC III — 87 %



MAITRES DE L'AVENTURE — P.112

Le Mac rattrape son retard ludique à grand pas. Un à un, les plus hits PC bénéficient d'une adaptation sur la machine d'Apple. Auréolé d'une flateuse réputation de Tilt d'or, Might and Magic III possède tous les atouts pour s'imposer comme le jeu de rôle de référence sur Macintosh.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
		•••	•

du mois

A1200 NIGEL MANSELL 1200 81 %



TESTS P.84

Depuis que Nigel mansell s'est retiré des grands prix de formule 1, on parle beaucoup moins de lui. Heureusement, les créateurs de la première version de Nigel Mansell sur Amiga ne nous ont pas oubliés. Dans cette nouvelle version pour Amiga 1200, vous allez retrouver vos circuits préférés.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
		••	•
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
•••			

PC VEIL OF DARKNESS 88 %



MAITRES DE L'AVENTURE P.102

Inutile d'entourer votre PC de gousses d'ail, de crucifix et de miroirs, rien ne pourra stopper l'envoutante fascination que risque d'exercer sur vous cette sombre histoire de vampires et de loups-garous. Votre seule chance d'y échapper serait de ne pas acheter ce jeu d'aventure... Ce serait dommage !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•••		•

AMIGA PRIME MOVER 55 %



TESTS P.74

Malgré un nom évocateur, Prime Mover de Psygnosis est une course de moto qui n'innove pas d'un iota. Des softs de ce niveau, on en a vu, on en voit et on en verra encore. En fait, Prime Mover fait partie de ces jeux qui aurait connut un franc succès.... il y a quelques années.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
••			

ST VROOM MULTIPLAYER 91 %



TESTS P.87

La revoilà ! Vroom la meilleur simulation de pilotage de circuit nous revient après avoir subit un petit lifting, histoire de combler toutes les lacunes de la première version. Invitez vos amis(es) : à 2 joueurs sur le même écran, c'est le double de frissons garantis!

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•		••	
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
•••			•

PC SERPENT ISLE 93 %



L'EVENEMENT DU MOIS P.14

Serpent Isle, la suite tant attendue du célébrissimme Ultima VII, est enfin là! Maudit par certains à cause d'un scrolling trop lent, adulé par d'autres grâce aux graphismes somptueux, aux musiques envoûtantes et au scénario grandiose, Serpent Isle ne laissera personne indifférent. Lord British est bel et bien le roi incontesté du jeu de rôles sur micro... Si vous arrivez à oublier le scrolling et les accès disques continuels, vous allez découvrir un jeu extraordinaire, passionnant et complexe. Bon, allez, j'y retourne. J'ai encore un dragon squelette à vaincre, une épée-démon à réparer, un citée ophidienne à explorer et un tableau à peindre. La vie d'Avatar est plutôt mouvementée !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•••	•••	



AMIGA SUPERFROG 87 %



TESTS P.70

Chaque fois que les programmeurs de Team 17 s'attaquent à un nouveau genre (shoot'em up, labyrinthe), c'est pour nous pondre un excellent titre (Project X, Alien Breed, Body Blows). Ça ne rate jamais ! Cette fois, les bougres se lancent dans le jeu de plates-formes...

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•••	•••		
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

PC TEGEL'S MERCENARIES 61 %



TESTS P.94

Une simulation de combat stratégique en temps réel, des mercenaires qui n'ont rien à envier aux Marines d'Aliens, Tegel's Mercenaries de Mindcraft aurait pu être excellent. Pourtant le système de jeu comporte d'importants défauts qui estompent progressivement l'intérêt du jeu.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			•
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•		

VOIR PAGE 150

Le Trombinoscope



JEAN-MICHEL BLOTTIERE
Le « big boss », c'est lui. Jean-Michel est à l'origine de *Tilt*, bien sûr, mais aussi de *Consoles +*, de *PC Review*, de *Super +* et de *Micro Kid's*. Bref, il a fort à faire et, lorsqu'on lui demande à quoi il joue, Jean-Michel répond invariablement : « Je n'ai pas le temps de jouer ! » Pourtant, on l'a récemment surpris dans son bureau en train d'arpenter le onzième niveau de *Prince of Persia* sur *Mac*. Alors, Jean-Michel, « pas le temps de jouer », hein ?

EVA HOOGH
Eva est notre correspondante permanente outre-Rhin. Cela fait des années qu'elle parcourt le monde du jeu sur micro et elle connaît les éditeurs du monde entier. Sa spécialité : les jeux d'aventures et les jeux de rôles. Les dieux seuls savent combien d'heures les journalistes de *Tilt* ont passé au téléphone avec elle pour essayer de résoudre ensemble les énigmes corsées d'*Underworld II* ou de *Wizardry VII*. Pourtant, c'est actuellement sur *Zool PC* qu'elle s'amuse le plus, en attendant *Serpent Isle* qu'elle n'a pas encore reçu.

DOGUE DE MAUVE
« Qu'est-ce qui est grand, noir, flegmatique et filiforme ? » Réponse : Dogue de Mauve. Toujours décidé à ressembler à Dark Vador, notre rédac'chef adjoint n'a rien trouvé de mieux que d'attraper une bonne grippe pour obtenir un souffle rauque digne de son idole. Evidemment, son jeu du moment reste *X-Wing* mais il passe aussi du temps sur *Veil of Darkness*.
Enfin, il tient à signaler (« contrôle des rumeurs ») que s'il s'achète un Archimèdes, ce ne sera PAS pour jouer à *Body Blows*...

VIC VENTURA
Vic Ventura est un viel écumeur de la micro. La preuve : quand il a débuté, la photo existait à peine et la couleur certainement pas !. A l'époque, le *ZX81* était le nec plus ultra en matière de micro-ordinateurs et *Tyrannosaure Rex* (un *Ultima Underworld* avant la lettre) représentait le top niveau des logiciels. Mais Vic n'est pas dépassé par les événements. *PC, ST, Amiga, Falcon, A1200*, il suit à la loupe toutes les micros du marché. Ses jeux favoris ? *Indy III* et *IV*, *Leisure Suit Larry* ou *Civilization*.

MORGAN FEROYD
Honnêtement, Morgan ne tourne pas très rond. Après avoir testé *Michael Jordan in Flight*, voilà qu'il se prend pour « the King of Basket ». Il ne s'habille plus que d'un survêtement dix fois trop long et de chaussures immenses qu'il « pump » à longueur de journée. Pire : pour rendre ses articles, il envoie les disquettes à travers un panier qu'il a accroché au mur. C'est d'un pratique ! Durant ses rares périodes de lucidité, Morgan retrouve ses premières amours avec *Civilization* ou chasse le Tie dans *X-Wing*.





PATRICK EYMARD
Patrick, c'est notre spécialiste de l'*Amiga 1200*. Il a été l'un des premiers à s'en acheter un et il le connaît maintenant sur le bout des doigts. Normal, il passe son temps à le démonter et à le remonter. D'ailleurs, il envisage sérieusement de lui rajouter une carte accélératrice (un *68020* accéléré, ça va dépoter !). En ce moment, c'est sur *The Chaos Engine* qu'il s'éclate le plus, mais il passe aussi beaucoup de temps sur *Lemmings 2*. A l'époque où il avait un *PC*, c'était un acharné de *Civilization*.

ERIC RAMAROSON
Eric, photographe et responsable de *Micro Kid's*, est un sacré loustic. Toujours à rire, à plaisanter. Mais attention, la photo, ça le connaît ! Depuis des années, il réalise 90 % des clichés qui ornent les pages de *Tilt*. Avant, il faisait de la photo de mode. C'est sûrement pour ça qu'en plein milieu d'une séance de photo pour un shoot'em up, vous l'entendrez s'exclamer : « Vas-y, un mouvement ample, c'est ça ! Bien. Maintenant, envoie tes missiles... Ne bouge plus... Super ! C'est dans la boîte ! » Photographier les mannequins, ça laisse des traces.

LAURENT DEFRANCE
Comme Eric, Laurent a toujours le sourire au lèvres. D'ailleurs, ils s'entendent comme larrons en foire ! Pour tout dire, ils passent tellement de temps à se pourchasser l'un l'autre à travers la rédaction qu'on les a surnommés Tom et Jerry... Amateur de consoles, Laurent n'en a pas moins une solide culture micro. En ce moment, il passe pratiquement tout son temps sur Dune II et se délasse en jouant à Prehistorik II (qu'il n'a toujours pas terminé).
Bonne chance, Laurent, tu vas en avoir besoin...

Offre valable jusqu'à épuisement des stocks.

Jouez

Offrez-vous des emotions fortes !



Front Page Sports: Football INCLUS

Recevez gratuitement deux jeux de simulation en achetant "QEMM-386 Special GamePAQ" — stocks limités

Dans le ciel

Revenez un demi-siècle en arrière pour découvrir les combats aériens qui ont eu lieu dans le Pacifique lors de la dernière guerre mondiale. Vous partagerez les émotions des pilotes et pourrez tester leurs avions de chasse. Vous attaquerez les porte-avions et les bases terrestres. Vous combattrez les meilleurs pilotes de chasse ennemis.

> **Aces of the Pacific**
> *"Le simulateur de vol de référence des années 90"*
> —Simulation Magazine

Les simulations sont extrêmement réalistes. Nous avons recréé 30 chasseurs et bombardiers de la seconde guerre mondiale pour que vous puissiez combattre les as de l'aviation et découvrir les dangers de l'appontage sur porte-avions. Vous pourrez choisir vos missions ou vous engager pour toute la durée de la guerre. Vous pourrez même combattre sous les ordres de l'ennemi. Vous disposerez d'un manuel complet de 240 pages, richement illustré de photos et de cartes stratégiques.

Sur un stade de football américain

Découvrez le football américain grâce à ce logiciel dont le réalisme vous étonnera. Les simulations en trois dimensions en font le logiciel de football le plus complet du marché. Vous pouvez jouer contre une équipe adverse ou contre l'ordinateur. Vous pouvez revoir vos actions au ralenti. Il suffit pour cela d'utiliser la caméra mobile. Vous disposez d'un panel de 47 joueurs et remplaçants par équipe, de 28 équipes, de plus de 200 matchs enregistrés et de plus de 300 catégories de statistiques. Vous pouvez choisir vos matchs ou participer au championnat.

> **Front Page Sports: Football**
> *"...Football n'a toujours pas de concurrents, car il s'agit bien du logiciel de football le plus complet... pour les mordus de football américain, quel que soit leur niveau*
> —Electronic Games

Quarterdeck, 4, rue du Général Lanrezac, 75017 Paris
Tél : (33 1) 44 09 03 91 Fax : (33 1) 44 09 03 47

Jouez en toute sécurité !

Grâce à QEMM-386, vos jeux auront automatiquement accès à l'intégralité de la mémoire de votre PC. En effet, QEMM-386 est beaucoup plus recommandé que tous les autres gestionnaires de mémoire, par les concepteurs de jeux vidéo.

Votre environnement devient beaucoup plus fiable

QEMM-386 est le gestionnaire de mémoire le plus vendu au monde. Il n'améliore pas que les jeux vidéo ! Lorsque vous essayez de supprimer vos programmes résidants ou gestionnaires de périphériques pour faire de la place à des applications volumineuses comme WordPerfect ou MS Windows, les risques sont nombreux. QEMM-386 vous évitera tous ces problèmes. Il améliore votre environnement de travail.

Manifest l'analyseur de la mémoire INCLUS

Economisez plus de 798,00 F !

Dépêchez-vous ! Contactez dès aujourd'hui votre revendeur ou envoyez ce coupon à QEMM Games Offer, P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, Hollande.

Oui! Je désire profiter de l'offre exceptionnelle

Qté	Produit	Prix unitaire	Total
	QEMM-386 Games PAQ version française	990,00 F	
		Port et Frais d'emballage	80,00F
		TVA 17.5%	
		Total	

Tous les logiciels sont livrés sur disquettes 3,5". QEMM-386 est en version française et les jeux sont en version anglaise.

❑ Visa ❑ MasterCard ❑ Access ❑ Eurocard ❑ Amex Date d'expiration ____/____

No carte

❑ Chèque

N° de TVA

Nom ____ Prénom ____

Société

Adresse

Ville ____ CP ____ Téléphone ____

Délai maximal de livraison de 25 jours. Pour une livraison plus rapide, contactez le 05 90 61 80 (numéro vert, téléphone ou fax). Offre valable jusqu'à épuisement des stocks.

F1

Quarterdeck

301-10-0593

Membres de la CEE : le taux de TVA appliqué est celui des Pays-Bas (17,5%). Si vous êtes assujetti à la TVA, indiquez votre numéro de TVA, mais n'incluez pas le montant de la TVA dans votre paiement. Non membres de la CEE : n'incluez pas le montant de la TVA dans votre paiement. La TVA pourra àtre collectée par l'administration fiscale locale, lors de la livraison.

TOP

SERPENT ISLE
PC
93%



Second volet d'*Ultima VII*, *Serpent Isle* reprend tous les ingrédients de son illustre prédécesseur pour les fanatiques de jeux de rôles (et heureux possesseurs d'un *PC* puissant). Scénario en béton, graphismes enchanteurs et animations vivantes, *Serpent Isle* a conquis le cœur des amateurs.

VEIL OF DARKNESS
PC
88%



Avec *Veil of Darkness*, vous entrez dans un monde d'horreur gothique où les forces du Mal hantent les rues sombres d'un petit village isolé au milieu des Carpates. Pour peu que vous ayez frémi devant le Dracula de Coppola, *Veil of Darkness* a tout pour vous séduire... ou vous faire mourir de peur !

SUPERFROG
AMIGA
87%



Réalisé par la fameuse équipe de Team 17 (décidément très productive), *Superfrog* s'affiche d'emblée comme l'une des grandes références du jeu de plates-formes. D'accord, l'originalité n'est pas au rendez-vous mais les meilleurs ingrédients sont réunis pour faire de *Superfrog* un grand hit du genre.

FLOP

MAGIC CANDLE III
PC
33%



A partir d'une bonne idée et d'un scénario élaboré, les auteurs de *Magic Candle III* ont réussi à faire un soft complètement raté. Des graphismes ternes, une bande son infâme et surtout une ergonomie digne des pires jeux sur *ZX81* font de *MC III* un logiciel à éviter. Ne vous laissez pas allécher par l'illustration de la boîte !

PRIME MOVER
AMIGA
55%



Malgré une réalisation honnête, *Prime Mover* ne nous a pas convaincus. Si la route défile vite, la sensation d'adhérence est nulle. Et, dans les virages, la moto semble tourner toute seule. Et puis le soft n'a aucune originalité. Bref, on est très loin de *Super Hang-On*, pourtant sorti il y a plus de trois ans !

TEGEL'S MERCENARIES
PC
61%



Sans être une «daube» finie, *Tegel's Mercenaries* voit la richesse de son univers et les meilleures trouvailles des auteurs gâchés par une réalisation technique médiocre et une jouabilité carrément douteuse. C'est vraiment dommage, seuls les fanas de stratégie ou d'Aliens pourront peut-être ignorer ces défauts.

HISTORYLINE 1914-1918

TOUT A COMMENCE A SARAJEVO LE 28 JUIN 1914 AVEC L'ASSASSINAT DE L'ARCHIDUC FRANCOIS-FERDINAND...

HISTORYLINE 1914-1918

AOUT 1914

Mobilisation Générale

Le 1er Août 1914, à 17h00, l'empereur Guillaume II ordonne la mobilisation générale des troupes allemandes. Peu après, il déclare la guerre à la Russie et à la France.

Rupture des relations diplomatiques

Le Reich allemand et la Grande Bretagne sont en état de guerre. Le président américain, Woodrow Wilson, proclame la neutralité des Etats-Unis et propose d'entamer des négociations pour la paix.

HISTORYLINE 1914-1918 est un wargame relatant les événements de la première guerre mondiale. Ce jeu se joue à un ou deux joueurs. Vous endossez le rôle des alliés ou de l'armée allemande et vous surveillez le déploiement de vos troupes et les contre-attaques de l'ennemi grâce à une vue aérienne des combats.



Pour vaincre, il faudra tenir compte de nombreux facteurs tels que les changements de saison, la qualité du terrain, le contrôle des points stratégiques, tout en planifiant bien vos attaques. N'oubliez pas que l'objectif est de se montrer toujours plus habile que l'ennemi !



HISTORYLINE 1914-1918 reprend tous les faits historiques de l'époque, animés de magnifiques illustrations. Un manuel très bien documenté et très complet vous servira de guide tout au long de vos missions.

Facile à jouer, HISTORYLINE 1914-1918 est un must pour tous les passionnés de jeux de stratégie et de simulations historiques. Des heures de jeu passionnantes en perspective !





"Sans conteste le meilleur wargame du moment"
Génération 4, 90%

"Vous craquerez complètement pour cette merveille"
Joystick

"Historyline est un excellent jeu" Tilt, 16/20

Disponible sur PC et AG en version française
En vente dans les FNAC
et les meilleurs points de vente



3615 UBI

Distribué par
UBI SOFT 28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tel : (1) 48 57 65 52

UBI SOFT
TILT

GRAND CONCOURS





avec
TILT
UBI SOFT
LucasArts Games

1er prix :
un week end à
EuroDisney pour
deux personnes.

2ème au 5ème prix :
une superbe montre avec
l'hologramme de
Dark Vador.
6ème au 15ème prix :
une maquette de X-Wing à
monter vous-même.

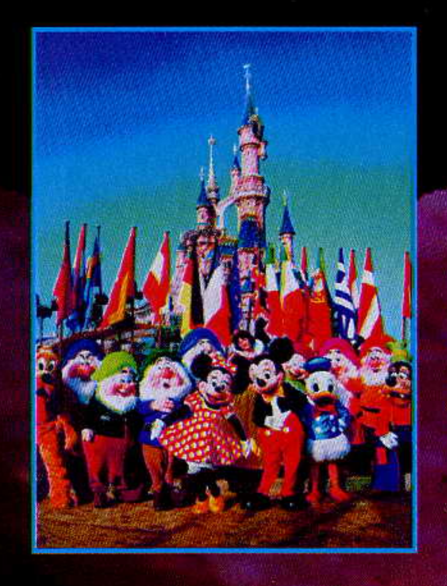
LES QUESTIONS :

1) Qui est Dark Vador ?
a. L'oncle de Luke
b. Le parrain de Luke
c. Le père de Luke

2) Combien de vaisseaux pouvez-vous piloter dans X-Wing ?
a. 5
b. 3
c. 1

3) Quelle est la durée de vie du jeu selon Jean-Loup Jovanovic (Tilt n° 113 Avril) ?
a. moins de 100 heures de vol
b. de 100 à 200 heures de vol
c. plus de 200 heures de vol

Pour participer, renvoyez vos réponses sur carte postale à :
UBI SOFT
Concours X-Wing
28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-bois
avant le 1er Juin 1993 (le cachet de la poste faisant foi)
Indiquez pour chaque question : son numéro et votre choix (a,b ou c) ainsi que vos nom et adresse.



Règlement :
1) Tout le monde peut participer à ce concours sauf les membres de Tilt et d'Ubi Soft.
2) Les cartes postales raturées, illisibles ou incomplètes ne seront pas prises en compte.
3) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.
4) Aucune obligation d'achat pour participer à ce concours.

STAR WARS

X-WING

SPACE COMBAT SIMULATOR

RETROUVEZ LA SAGA DE LA GUERRE DES ETOILES !

Disponible sur
IBM PC 3.5 HD

LUCAS Arts

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

X-Wing est le meilleur jeu du genre. La réalisation technique est parfaite, la jouabilité exceptionnelle. **Gen 4 – 92%**



Les animations sont fulgurantes, les combats réalistes, les scénarios variés... **TILT – 92%**

EVENEMENT DU MOIS

La plus fabuleuse épopée spatiale jamais réalisée à ce jour. **Joystick – 93%**

















photos d'écran sur IBM PC

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois

SERPENT ISLE

PC



TESTE PAR MARC MENIER

***Serpent Isle*, la suite tant attendue de *Ultima VII*, est enfin là ! Maudit par certains à cause du scrolling, adulé par d'autres à cause des graphismes somptueux et d'un scénario grandiose, *Serpent Isle* ne laissera personne indifférent. Lord British n'a pas fini de faire parler de lui...**

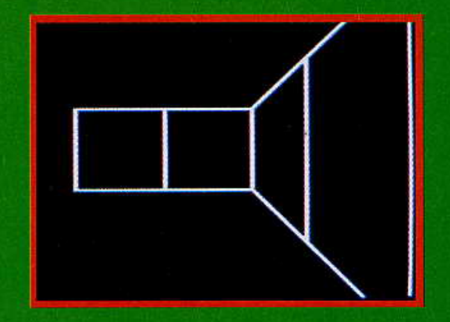
Serpent Isle (fort justement sous-titré *Ultima VII Part 2)* fait directement suite à *Ultima VII*. Le scénario se référant à de nombreux éléments de l'épisode précédent, il est grandement conseillé de jouer d'abord à *Ultima VII*. Ce dernier étant génial et traduit en français, il serait dommage de s'en priver. Après avoir détruit la Porte Noire par laquelle le Gardien devait entrer et conquérir le royaume de Lord Britsh, le bel Avatar que vous êtes se retrouve bloqué dans la dimension de Britannia. Batlin, le serviteur du Gardien, s'étant échappé, vous partez à sa poursuite en compagnie de vos fidèles compagnons de toujours: Dupré, Iolo et



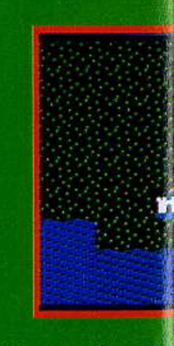
Certaines séquences dans Serpent Isle sont agencées à la manière d'une pièce de théâtre. Chaque personnage agit à un moment précis, jouant un certain rôle. Ici, l'Avatar est jugé devant la cour de la ville de Fawn.

LA SAGA DES WIZ









Au début des années 80, naissaient deux jeux d'aventures qui allaient révolutionner le monde micro, alors peuplé d'Apple IIe et IIc, machines qui appartiennent aujourd'hui à l'Histoire. Ces jeux de légende étaient Wizardry *(«Sorcellerie», en français) de Sir-Tech Software et* Ultima *d'Origin. Ils ont jeté les bases du jeu de rôle essentiellement graphique tel qu'on le conçoit actuellement. Seul* Underworld *est venu tout récemment renouveler le microcosme informatique. Ces deux produits ont connu une*

AVIS

OUI ! **MARC**

Je suis le premier à le reconnaître : le scrolling est affreusement lent et saccadé dans Serpent Isle. On ne peut que constater avec regret que les programmeurs n'ont pas fait mieux qu'Ultima VII. De plus, il faut une bécane puissante pour y jouer — mon 486DX/33 suffisait à peine— et c'est un très lourd handicap. Pourtant, peut-on décemment juger un jeu sur un seul critère ? Certains de mes confrères en sont convaincus et, sans même y avoir joué, cataloguent Serpent Isle comme un mauvais jeu à cause du scrolling. Et les graphismes ? Superbes ! Et les musiques ? Géniales ! Et le scénario ? Carrément démentiel ! Pour ma part, j'ai su faire abstraction du mauvais scrolling, surtout grâce au scénario. C'est un des meilleurs jamais conçus pour un jeu micro... on est à des années-lumière des histoire manichéennes et simplistes de lutte du Bien contre le Mal (cf. Might and Magic). Ultima VII m'avait enthousiasmé, c'est pareil pour Serpent Isle. On aime ou on n'aime pas... Mais quand même, ceux qui ne veulent (ou ne peuvent) pas jouer à Serpent Isle ratent un grand jeu. Allez, j'y retourne, j'ai à peine joué dix heures aujourd'hui.

Marc Menier

Shamino. Votre quête vous emmènera dans une autre dimension, sur l'île du Serpent. En fait, à partir d'un objectif simple (retrouver Batlin), vous allez être entraîné dans des aventures plus rocambolesques les unes que les autres. Rétablir la balance cosmique, démasquer des traîtres ou faire le messager entre deux amoureux... de nombreuses tâches vous attendent. N'est pas l'Avatar qui veut !

Des graphismes plein écran et un scrolling multidirectionnel. Côté technique, *Serpent Isle* est comme *Ultima VII*: très exigeant. Un *PC* au minimum *386* est indispensable, un *486* plus que conseillé. Le scrolling multidirectionnel (saccadé) permet d'explorer un monde vu d'oiseau en plein écran. Tout est possible, ou presque, que ce soit déplacer les rochers, ouvrir les fenêtres, crocheter les portes... Et il y a mieux: on peut par exemple fabriquer son propre pain chez le boulanger, faire ses tissus avec une machine à tisser, et même peindre des tableaux. L'équipement est représenté visuellement sur une effigie du personnage: il suffit de «l'habiller» avec des armures, des armes, des gants, des anneaux... il n'y a que l'embarras du choix. Bien que vous puissiez prendre une part active aux conflits en dirigeant l'Avatar, il est plus simple de définir des stratégies de combat pour vos personnages et de les regarder se déchaîner contre l'ennemi.

Une musique tantôt glorieuse, tantôt inquiétante confère une ambiance définitivement médiévale à *Serpent Isle*. Dans les périodes «creuses» sans batailles ni énigmes, vous pourrez entendre le doux chant des oiseaux et autres sons bucoliques.

Il faudra attendre longtemps avant de trouver un livre de magie ; heureusement, les objets magiques et les scrolls sont faciles à trouver, pour peu qu'on s'adonne au dépouillement systématique des cadavres.



Dans la ville de Moonshade vivent des robots, des automatons datant de l'époque des Ophidiens. Il est possible d'en animer certains en achetant le sort «create automatas». Ces robots sont des compagnons de voyage idéaux, toujours prêts à porter les bagages des autres.

ARDRY ET ULTIMA









évolution graduelle au cours des ans, et il n'est guère étonnant de constater que, aujourd'hui, il existe sur PC, machine reine des jeux d'aventures et de rôle, deux grands jeux incontournables : Wizardry VII (Crusaders of the Dark Savant, testé prochainement en français) et Ultima VII-Serpent Isle. Et même s'ils diffèrent par leur approche, ils ont au moins en commun des caractéristiques qui en font de grands titres : un scénario et une durée de vie exceptionnels.

COMPARATIF

SERPENT ISLE FACE À UNDERWORLD

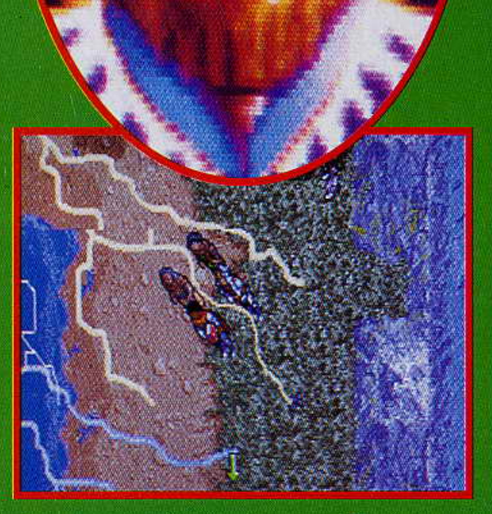
Pour beaucoup d'entre vous, Underworld d'Origin est LA référence en matière de jeu de rôle. Techniquement, il dépasse ses concurrents d'une génération et il mérite largement sa première place. Evidemment, Serpent Isle et Ultima VII (qui sont très proches au niveau de la réalisation) ne peuvent concurrencer Underworld, malgré des atouts indéniables. Tandis que le scrolling de Serpent Isle «rame» comme un galérien, celui d'Underworld est fluide, rapide, et de plus en 3D. Pourtant, personnellement, je préfère les graphismes de Serpent Isle. Bien que plus classiques, ils sont hauts en couleur et très variés, tandis que ceux d'Underworld deviennent à la longue lassants. Bien sûr, le thème choisi (des souterrains) ne laisse que peu de place à la variété mais, pour le claustrophobe que je suis, les verts pâturages et les forêts bariolées de Serpent Isle sont vraiment plus agréables. L'ambiance d'Underworld est trop réaliste, voire sinistre, alors que Serpent Isle joue à fond la carte du féerique pour combler notre âme d'enfant. Que voulez-vous, les goûts et les couleurs...



Underworld et Underworld II —le renouveau du jeu de rôle.

LORD BRITISH

Lord British dans le jeu, Richard Garriott dans la vie. Lord British, roi de Britannia, est en fait un pseudonyme du génial créateur de la série des Ultima, Richard Garriott. Le nom de Lord British est devenu légendaire, tout pratiquant assidu de jeux de rôle sur micro le connaît. Sa longue expérience tant des jeux de rôle que des micros est le garant de la qualité du scénario. Longue vie au roi !



UN

Dans Serpent Isle il ne suffit pas de jouer le rôle de l'Avatar, c'est avant tout une équipe que vous dirigez. Dupré, Iolo et Shamino, vos fidèles compagnons, sont à vos côtés. Les fidèles de la série des Ultima les



C'est vous, l'Avatar ! Symbole vivant des huit vertus. A côté de vous, Sœur Theresa et l'Abbé Pierre reussemblent aux Thénardier.

TELEPORTAT



L'Avatar et ses compagnons viennent d'être téléportés sur Serpent Isle. Le temps est à l'orage et le tonnerre gronde dans le ciel. Bientôt la tempête sera sur eux, ils feraient bien de ne pas traîner.

Cette tempête n'a rien de naturel. Frappés par la foudre, Dupré, Iolo et Shamino vont disparaître. Quant à l'Avatar, tout son équipement a subi une étrange transformation. L'aventure commence bien...



Etrange rencontre avec des moines de Xenkan. L'un deux semble prêt à faire d'importantes révélations, et il offre même à l'Avatar le Sablier du Destin. Mais l'autre semble courroucé et une terrible bataille s'engage.

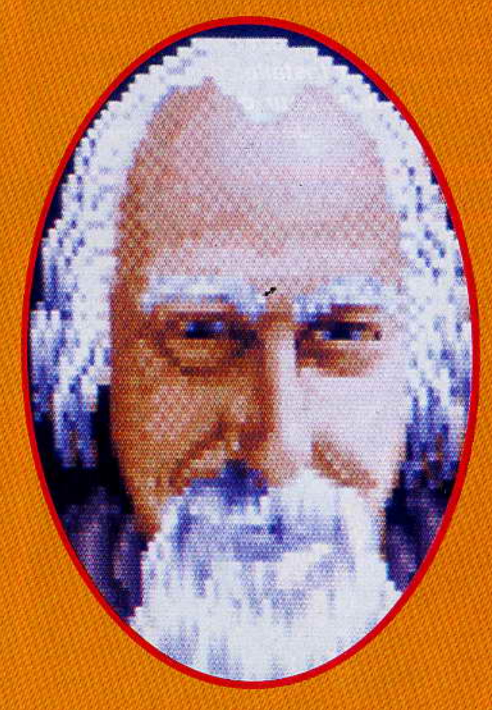
Les ... de ... dan... roug... de l'...

E EQUIPE SOUDEE

connaissent bien, ils les ont rencontrés lors des tout premiers volets. Dans Serpent Isle, ils sont loin de faire de la figuration ; d'après la prophétie ils jouent un rôle important. Mais selon les moines de Xenkan, un vent de traitrise souffle sur le groupe. La prudence s'impose donc. Il y a dans Serpent Isle de nombreuses références aux précédents épisodes de la série des Ultima. C'est ce qui fait toute la force du jeu. N'oublions pas que Shamino a été roi avant le règne de Lord British et que l'île du Serpent pourrait fort bien faire resurgir un passé douloureux qu'il souhaitait oublier.



Dupré le paladin. Même au cœur de la bataille, il ne refuse jamais une bonne bouteille de vin. Il est capable de trouver une taverne les yeux fermés.



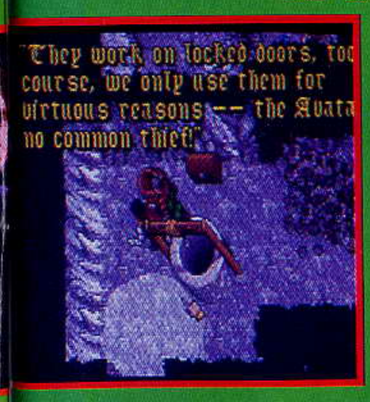
Iolo Un arbalétrier émérite et un barde talentueux. Il espère bien retrouver sa bien- aimée, Gwenno, dont il est sans nouvelles depuis des semaines.



Shamino est un fidèle ami de l'Avatar. Il n'a pas hésité à sacrifier son royaume pour le rejoindre dans ses aventures. Mais certains démons du passé le hantent...

ON MOUVEMENTEE

2 MINUTES DE JEU



viennent de repartir et Shamino est 'Avatar découve une passage secret ontagne, près d'un grand buisson rouvera un parchemin ancien datant des Ophidiens.



Premier contact avec la civilisation de Serpent Isle, colonie fortifiée, en pleine guerre avec les gobelins. Ici, l'Avatar ne pourra pas bénéficier de sa réputation. Ici, il n'est qu'un étranger parmi tant d'autres. L'aventure commence mal.



DEVIL'S AVOCATE LA PREUVE TAIWANAISE

Jeu d'action édité par Softstar, une société peu connue basée à Taïwan, Devil's avocate est graphiquement assez proche de Serpent Isle. La différence, c'est que le scrolling est excellent, même sur un 386 ! C'est bien la preuve que mieux programmé, Serpent Isle aurait pu être le jeu du siècle. Espérons que les programmeurs d'Origin prendront modèle sur ceux de Softstar.

AVIS

OUI mais...

JEAN-LOUP

Ah, quel dilemme ! Serpent Isle est immense, beau, captivant, le scénario est passionnant, l'ergonomie parfaite... Mais c'est lennnnnnnnt, désespérément lent. Sans un 486DX/33 ou, mieux, un DX2/66, inutile d'espérer progresser dans ce jeu autrement qu'à la vitesse d'un escargot asthmatique. Et pourtant on s'y accroche, on se laisse captiver par les mésaventures de l'Avatar et de ses amis, on cherche, on explore, heure après heure, jour après jour. Savoir si l'on peut mettre une note à un jeu aussi lent est une question presque incongrue, quand on a découvert le plaisir qu'il procure. Je m'attendais à un pâle ersatz d'Ultima VII, et c'est un petit bijou qui a débarqué sur mon micro. Le plus dur a été de libérer 25 Mo pour pouvoir l'installer... Et de me décider ensuite à l'effacer pour pouvoir installer d'autres jeux. Bon, voilà, dès que j'ai un peu de temps, je m'y remets, pour des nuits et des nuits de plaisir...

Jean-Loup Jovanovic

VERSIONS

PC

Serpent Isle est disponible sur PC uniquement. Aucune autre version n'est annoncée pour l'instant.
Une version PC entièrement traduite en français pourrait voir le jour.

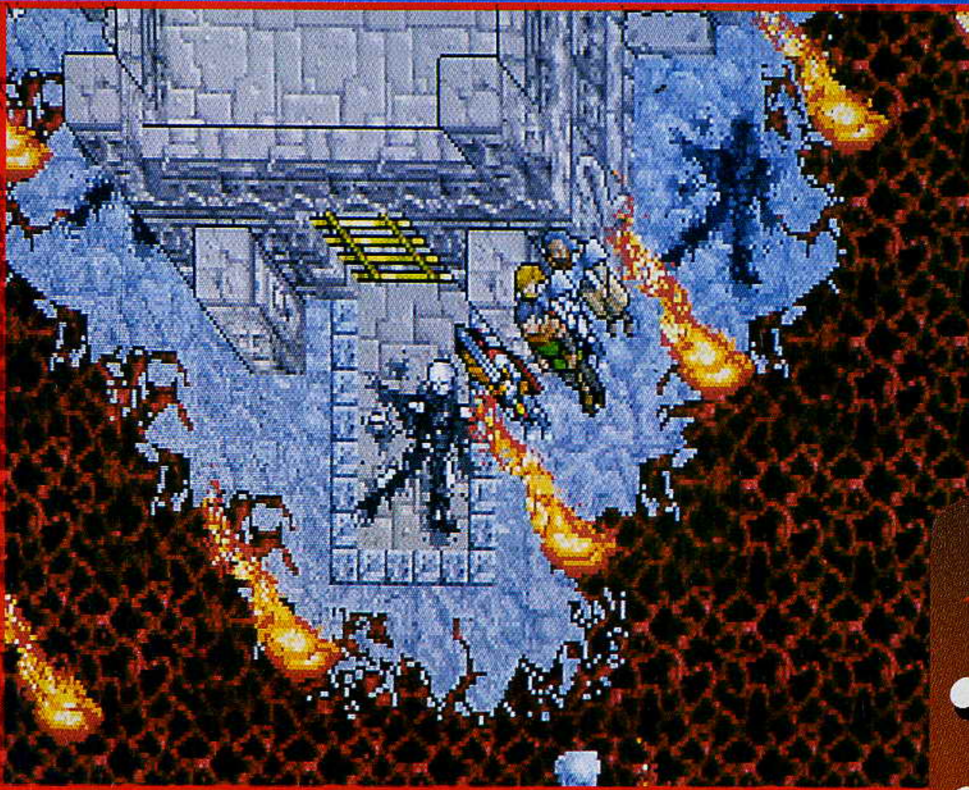
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : EXASOFT
CONCEPTION : ORIGIN

TESTE SUR

PC 486DX à 33 MHz, 8 Mo de RAM et carte Soundblaster.
PC 386DX minimum (486DX /33

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

largement conseillé)
Mémoire requise : 580 Ko (DOS) + 1,2 Mo (XMS)
Mode graphique : VGA
Cartes sonores: Adlib, Soundblaster, Roland MT-32
Contrôle : souris
Média : 7 disquettes 3" 1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire (15 mn environ)
Espace requis : 25 Mo environ
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection par manuel.



Chaude ambiance dans les entrailles de la Terre ! Les étrangers ne semblent pas très appréciés dans le coin, à en juger par les corps calcinés.

Dans cette maison hantée, vous rencontrerez les spectres des anciens habitants de Serpent Isle : les Ophidiens. Ces revenants vous confieront le moyen de restaurer le Serpent du Chaos.

TOP

- Un scénario complexe et génial, tant par son sujet que par la manière dont il est traité
- Des graphismes superbes et nouveaux par rapport à *Ultima VII* : neige, hautes herbes...
- Des mélodies appropriées qui varient au rythme des événements
- Une gestion de l'équipement efficace et très visuelle
- Des voix digitalisées claires et nettes

FLOP

- Des accès au disque dur incessants et intempestifs
- Un scrolling vraiment trop saccadé, même sur un *486DX/33* (!)

93%

- ACTION ▪
- PLATES-FORMES
- SIMULATION
- AVENTURE ▪▪▪
- ROLE ▪▪▪
- REFLEXION ▪▪
- SPORT
- 3D

SERPENT ISLE



SI VOUS OUBLIEZ LE SCROLLING ET LES ACCES DISQUE, VOUS DECOUVRIREZ UN JEU EXTRAORDINAIRE, PASSIONNANT ET COMPLEXE.

94% GRAPHISMES

Tout simplement sublimes ! Malgré la résolution du *PC*, les graphismes sont fins et détaillés. Les couleurs judicieusement choisies permettent de recréer des ambiances inquiétantes, féeriques ou encore sinistres. Un must.

30% ANIMATION

C'est le gros défaut du jeu. Le scrolling est affreusement saccadé ; les programmeurs auraient pu optimiser leurs routines. Dans le genre, *Devil's Advocate* scrolle très bien, et pourtant il se rapproche graphiquement de *Serpent Isle.*

92% MUSIQUE

Les thèmes musicaux varient en fonction de la situation : très rythmés lors des combats, victorieux ou angoissants. Le compositeur, Dana Glover, a réussi à créer par ses musiques une atmosphère fantastique.

89% BRUITAGES

Les voix digitalisées sont rares mais néanmoins d'excellente qualité. Parmi les nombreuses mélodies, vous pouvez entendre le chant des oiseaux, le bruit de la bataille qui fait rage, le fracas des vagues sur le rivage.

80% PRISE EN MAIN

Le jjournal d'un magicien, le manuel, donne un petit historique de la saga des *Ultima* et dépeint avec efficacité le monde de *Serpent Isle.* C'est aussi dans le manuel que vous trouverez les ingrédients magiques nécessaires pour jeter des sorts.

80% JOUABILITE

La gestion de l'équipement est excellente. Les déplacement à la souris sont un peu délicats mais dans l'ensemble *Serpent Isle* est très jouable.

91% DUREE DE VIE

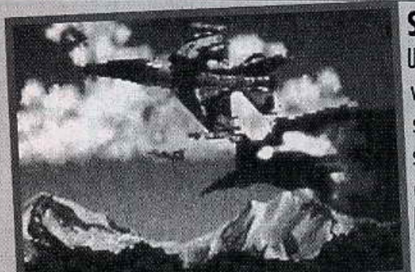
Le monde de *Serpent Isle* est incroyablement vaste ! Il y a énormément de personnages et une infinité de choses à faire. Ce jeu puise sa richesse dans un scénario complexe et une multitude de petites missions indépendantes qui le rendent très vivant.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D



PC COMPATIBLE

EDITION SPECIALE



STRIKE COMMANDER

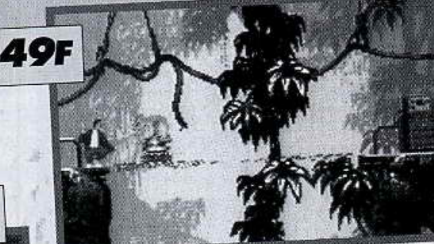
Un soft qui va radicalement changer votre vision du simulateur de vol sur micro. Le cadre des opérations est extrêmement précis, l'animation somptueuse et l'instrumentation de bord plus que complète.

~~419F~~ **349F**

FLASH BACK + CD AUDIO + Bande Dessinée

Retrouvez vous en 2142 sur Titan et fuyez les créatures du mal. Un jeu d'action époustouflant où l'animation et le suspense vous renverseront.

349F



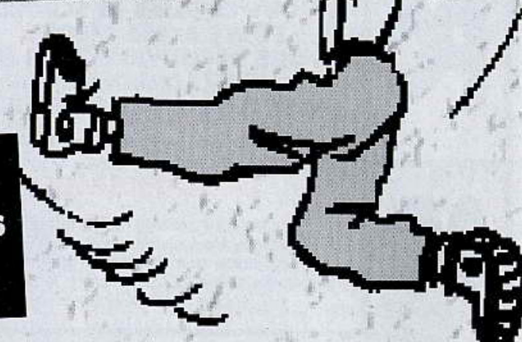
STRIKE COMMANDER (Speech Acc. Pack)

~~169F~~ **119F**

SPACE QUEST V

~~399F~~ **325F**

Roger Wilco passe son examen de commandant de vaisseau spatial et le réussit grâce à une erreur de l'ordinateur. La série atteint ici des sommets dans le burlesque. Un pastiche de Startrek fantastique.



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA



MIGHT AND MAGIC IV

Créez vos héros et voyagez aux 4 coins de votre imagination au cours d'une quête fantastique parsemée de monstres effrayants.

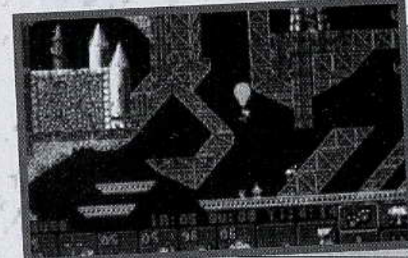
~~349F~~ **275F**

SERPENT ISLE (U7.N2)

Retrouvez un nouvel épisode du jeu de rôle le plus charismatique sur micro avec un scénario inédit.

~~399F~~ **325F**





LEMMINGS 2

~~399F~~ **325F**

Retrouvez nos petits êtres écervelés dans de nouveaux tableaux délirants. Guidez 12 nouvelles tribus à la recherche du Talisman perdu dans un décor interactif en 256 couleurs.

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA

LES COMPILATIONS

NEW THE GREATEST 399 F
Dune + Lure of Tempress + Jimmy White Snooker

NEW STRATEGIES 329 F
Dominium + Realms + Opération Stealth

NEW KINGS OF ADVENTURE 379 F
Gobblins + Bargon Attack + Fascination

WING COMMANDER 1 + Miss Disc 1 et 2 399 F

GRAVIS PC 369 F
GAMEPAD GRAVIS PC 219 F

MANETTES

SPEEDKING PC	199 F
TOPSTAR SV227	289 F
QUICKJOY SV 202	175 F
CARTE SV 202	149 F
QJOY SV 202 + CARTE	299 F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces OverEurope	Freddy Pharkas
Addams Family 2	Ishar 2
Battletoads	Lost in Time
Comanche Miss. Disc.	Nigel Mansel
Cyberspace	Sensible Soccer
Eye of Beholder 3	Street Fighter 2
Fire and Ice	The Legacy

AUTRES NOUVEAUTES

Air Force Commander	Hired Gun
Armoured Fist	John Madden 2
Batman Returns	Nicky Boom 2
Betreyal at Krondor	Pinball/Take Break
Carmen USA De luxe	Prehistoric 2
Carrier at War	Reach for the Skies
Daemonsgate	Universal Monsters
Darkmere	Walker
Harpoon Designer	

TOP 20 PC COMPATIBLE

X Wing	389 F	Incredible Machine	375 F
Dune 2	359 F	Laura Bow 2	349 F
Comanche	389 F	A-Train	349 F
Grand Prix (Microprose)	395 F	Empire De Luxe	395 F
Crusader of Dark Savant	399 F	Dog Fight	425 F
King Quest VI	399 F	Aces Mission Disk	225 F
Civilisation	349 F	Transarctica	299 F
History Line	399 F	Wing Commander 2	349 F
Ultima Underworld 2	375 F	Aces of the Pacific	349 F
Quest for Glory 3	349 F	Xenobots	349 F

A.T.A.C	299 F	Gunship 2000	399 F	Screen Saver	199 F
Alone In the Dark	399 F	Gunship 2000 Scén.Disk	225 F	Shadow Président	425 F
AV8B Harrier Jump Jet	425 F	Harpoon	299 F	Sherlock Holmes	375 F
B 17 Fortresse Volante	399 F	Hook	349 F	Sim Ant PCW	299 F
Battlechess 4000	349 F	Inca	399 F	Sim Earth PCW	345 F
Best of Best Karaté	299 F	Inca Speech Disc	249 F	Sim Life	299 F
Car and Driver	375 F	Indy IV (Aventure)	325 F	Sleepwalker	295 F
Castles 2	349 F	Jetfighter 2 + Mis Disc	349 F	Startrek	299 F
Crazy Cars 3	299 F	Jordan in Flight	399 F	Stunt Island	399 F
Creepers	375 F	KGB	325 F	Task Force 1942	425 F
D Day	249 F	L'Arme Fatale	295 F	The Manager	275 F
Daughter of Serpent	359 F	Legends of Valour	359 F	The Seige	275 F
Dominium	329 F	Links Pro	399 F	Tony Baseball 2	359 F
Dungeon Master	299 F	Mercenary	399 F	Ultima Underworld	349 F
Epic	299 F	Pacific War	375 F	Ultima VII	349 F
F117A NightHawk	399 F	Populous 2	325 F	V For Victory 2	349 F
F15 Strike Eagle N3	395 F	Powermonger	349 F	Veil of Darkness	295 F
Falcon 3.0	399 F	RailRoad Tycoon	349 F	Ween	349 F
Falcon Miss Disk 1	225 F	Red Baron Miss.Disk	225 F	Worldtris (français)	399 F
Forge of Virtue	175 F	Rex Nebular	399 F	WWF N2	199 F
Grand Prix Unlimited	299 F	Robocop 3	259 F	Zool	349 F
Great Naval Data Disc	175 F	Rome	349 F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

ECTS Les dernières nouveautés

COMME TOUS LES ANS, L'ECTS DE LONDRES REUNISSAIT LES MEILLEURS EDITEURS DE JEUX EN EUROPE. UNE BONNE OCCASION DE DECOUVRIR LES DERNIERS DEVELOPPEMENTS ET LES TITRES QUI DEVIENDRONT LES HITS DE DEMAIN.

ALIEN BREED 2 de Team 17 sur A1200 (octobre) et Amiga (novembre)

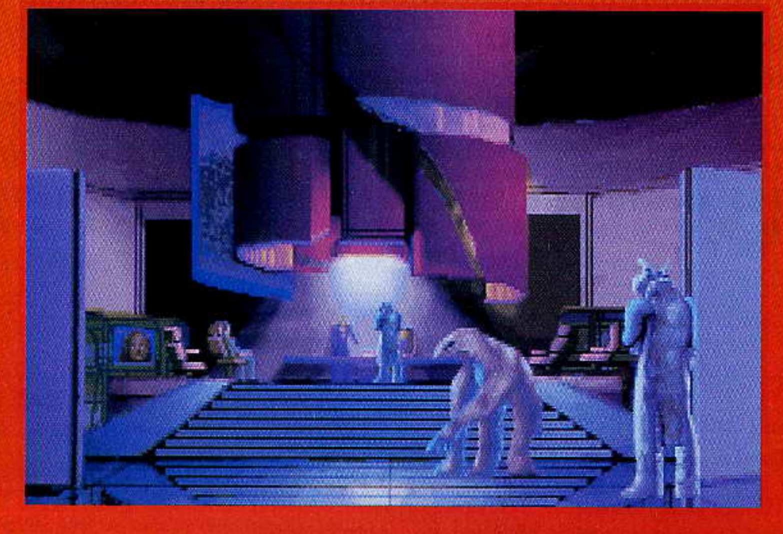
Cela fait des mois qu'on en parle et voici, enfin, les premiers graphismes d'*Alien Breed 2*. Le jeu a été spécialement conçu pour l'*Amiga 1200* et ça promet ! Des tonnes de graphismes (avec 128 couleurs en fond), de nouvelles armes, de nouvelles missions et de nouveaux aliens (certains d'entre eux sont indétectables aux radars et d'autres peuvent «copier» le décor, à l'instar du T1000 !). *Alien Breed 2* est actuellement le plus gros projet de Team 17 et on l'attend avec impatience. Signalons également qu'une version améliorée de *Body Blows* arrive sur *Amiga 500/600* et *A1200* et que *Body Blows 2* est en cours de développement (avec des adversaires extraterrestres, robots, magiciens...).

BEASTBALL de Millennium sur A1200 (novembre) et PC (novembre)

Annoncé comme le premier soft d'une série dédiée aux sports futuristes, *Beastball* est un croisement de *Bloodbowl*, *Speedball* et *Skateball*.
Le principe est simple : deux équipes de créatures génétiquement modifiées s'affrontent sur un terrain où tous les coups sont permis. La réalisation semble agréable, mais *Beastball* aura certainement du mal à surpasser *Speedball 2*, la référence de ce genre.



CYBER RACE de Cyberdreams sur PC (juin), Amiga (décembre), Mac (décembre)



Une avant-première avancée de *Cyber Race* était présentée à l'ECTS. Ce jeu de course et de combat futuriste fait appel à la technologie Voxel utilisée dans *Comanche* pour obtenir des décors hyperréalistes. Et, d'après ce que nous avons vu, l'animation est encore plus rapide que celle de *Comanche* ! De plus, on reconnaît dans ce soft la patte de Syd Mead, le célèbre designer de *Blade Runner*, *Tron* et *Aliens*. Les décors, les vaisseaux, les séquences cinématographiques, portent la marque du maître. *Cyber Race* était certainement l'un des plus beaux produits du salon. A suivre...

FREDDY PHARKAS de Sierra sur PC (mai)



Après avoir abordé des univers aussi différents que ceux de *Leisure Suit Larry*, *Police Quest*, *King's Quest* ou *Space Quest*, Sierra On-Line s'attaque au monde peu exploité du Far West. *Freddy Pharkas* est le premier épisode d'une nouvelle série de jeux d'aventures très prometteurs. Humour, action et originalité se partagent la vedette dans cette histoire farfelue où vous incarnez un pharmacien (mais ex-pistolero)





bien décidé à rétablir l'ordre dans sa ville.
Profitons-en aussi pour annoncer l'arrivée de *Police Quest IV, Aces over Europe. Betrayal at Krondor,* lui, sera testé dans notre prochain numéro car la version bêta que nous avons reçue n'était pas vraiment au point.

GRETZKY HOCKEY 3 de Bethesda Softworks sur PC (juin)



A la fois jeu d'action et jeu de gestion d'équipe, *Gretzky Hockey 3* se veut la simulation de hockey la plus complète à ce jour. Avec une tonne d'options (disponibles mais pas obligatoires), le jeu pourrait bien s'imposer comme une référence dans son genre. Réaliste, jouable et bien réalisé, voici un titre que les amateurs de hockey ne devraient pas manquer !

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE de Domark sur PC, Amiga et ST (mai).

Ce jeu fait suite à *Rugby - The World Cup,* sorti l'année dernière chez Domark également. Il propose à la fois un jeu d'arcade sportif et une gestion très pointue de l'équipe, façon *Manager.* Il sera également possible d'enregistrer les meilleurs moments de vos matchs et de les visionner à loisir. Enfin, les auteurs nous promettent une animation encore plus travaillée que dans leur précédent jeu. Fans de rugby, affûtez vos mollets, ça va chauffer !



Domark annonce également *Flight-Sim Toolkit,* un logiciel réalisé par Mike Singleton qui vous permettra de construire votre propre simulateur de vol (prévu pour octobre).

JAMES POND 3 de Millennium sur Amiga - A1200 (septembre)

Ce troisième volet des aventures de James Pond, sous-titré *Operation Starfish,* semble encore plus étonnant que les autres. Cette fois, James part sur la Lune (qui, comme chacun sait, est constituée de fromage) pour déjouer les plans du docteur Maybe.
Doté d'un mode deux joueurs, de niveaux immenses et d'une animation plus rapide que celle de *Sonic* (!), James Pond 3 a toutes les chances de devenir un hit à sa sortie.



LA BELLE ET LA BETE d'Infogrames/ Disney sur PC (mai)

Réalisé par l'équipe française d'Infogrames, *La Belle et la Bête* regroupe en tout cinq jeux d'action/réflexion différents, tous inspirés du dessin animé de Disney. Les graphismes de Jocelyn Valais (le talentueux dessinateur de *Teenage Queen)* sont très fidèles à l'œuvre originale. Un jeu qui plaira aux petits... mais qui donnera aussi du fil à retordre aux grands (n'est-ce pas, Jacques ?)

MAELSTROM d'Empire sur PC et Amiga (mai)



Maelstrom est un jeu d'exploration spatiale de grande envergure, à la croisée des chemins d'*Elite,* de *Deuteros* et de *Civilization.* Gestion, stratégie, exploration et combats vous attendent dans un univers immense où chaque personnage a ses buts, ses humeurs et ses connaissances. Déjà disponible en anglais, *Maelstrom* devrait arriver entièrement traduit dès le mois prochain. A noter que Syd Mead, déjà responsable du design de *Cyber Race,* a également participé au projet.

METAMORPHOSIS de Millennium sur Amiga - A1200 (mai) et PC (septembre)



Metamorphis est un programme original à mi-chemin entre le

puzzle et le jeu de plates-formes. Vous y dirigez une boule capable de se transformer en quatre éléments : ballon, boulet, nuage et goutte d'eau. Le but est d'atteindre la sortie de chaque niveau en utilisant à bon escient un nombre réduit de transformations. Original et joliment réalisé.

ODYSSEY de DID/Ocean sur PC et A1200 (octobre)

Nous vous avions déjà parlé d'*Odyssey*, la suite d'*Epic*. Mais, cette fois, nous avons pu nous essayer longuement au jeu. Première constatation : c'est magnifique ! Malgré le nombre de polygones et la complexité des graphismes, l'animation est sans faille. Deuxième constatation : tous les défauts d'*Epic* semblent avoir été corrigés. Plus de temps limité, plus de déplacements en 2D. Dans *Odyssey*, il est possible de faire des loopings et toutes les manœuvres favorites des aficionados de simulateurs. Mais l'action n'a pas été oubliée, avec des adversaires et des planètes de tailles et de formes diverses. Un jeu de la trempe de *X-Wing* !





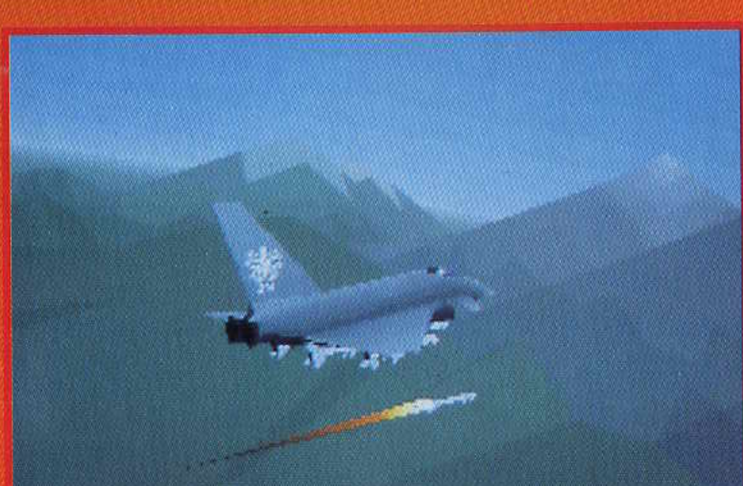
STARLORD de Microprose sur PC et Amiga (novembre)



Starlord a beaucoup évolué depuis que nous vous l'avions présenté dans le *Tilt 101* sous le nom de *The Galacticon*.
Ça valait le coup d'attendre ! *Starlord* était sans conteste l'une des vedettes du salon.
Doté d'animations en 3D, de séquences cinématographiques démentes avec une présentation qui semble encore plus belle que celles de *Wing Commander II* ou *Privateer)*.
Ce jeu d'action-stratégie pourrait bien être l'un des tops de l'hiver prochain. Bien sûr, comptez sur nous pour vous en reparler très prochainement !

OVERDRIVE de Team 17 sur Amiga - A1200 (juillet)

Overdrive est un jeu de course en vue aérienne, à la manière de *Super Cars* ou encore de *Thrash Rally* (sur NeoGeo). Développé par l'équipe qui a programmé *Assassin*, *Overdrive* profite d'une excellente réalisation technique. Conçu pour un seul joueur (mais avec la possibilité de relier deux machines), il se veut le jeu de course «arcade» de la décennie. C'est pourquoi Team 17 souhaite encore tester sa jouabilité. Aux dernières nouvelles, on envisagerait de mettre des armes sur les véhicules. Bref, un jeu pour Mad Max et Prost en herbe.



SUBWAR 2050 de Microprose sur PC et Amiga (novembre)

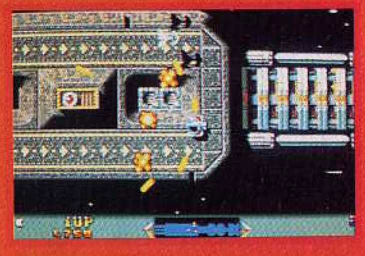
Après *Starlord*, Microprose nous surprend encore en sortant de sa manche un nouvel atout : *Subware 2050*. Ce simulateur sous-marin dépasse apparemment tout ce qui s'est fait à ce jour en la matière. Les programmeurs ont utilisé des techniques de mapping sur le décor et les véhicules pour recréer l'ambiance des fonds aquatiques. On se croirait dans *Abyss*, c'est magnifique. Ajoutons que ces graphismes ne sont pas définitifs et qu'ils pourraient être améliorés par la suite...



TFX INFERNO de DID/Ocean sur PC et A1200 (septembre)

Plus classique qu'*Odyssey*, *TFX Inferno* n'en a pas moins les qualités d'un superbe simulateur de vol et de combats aériens. Comparable à *Dogfight* pour l'action et à *Tornado* pour le souci du détail, *TFX Inferno* devrait faire parler de lui à sa sortie, cet été.

URIDIUM 2 de Renegade sur Amiga (septembre)

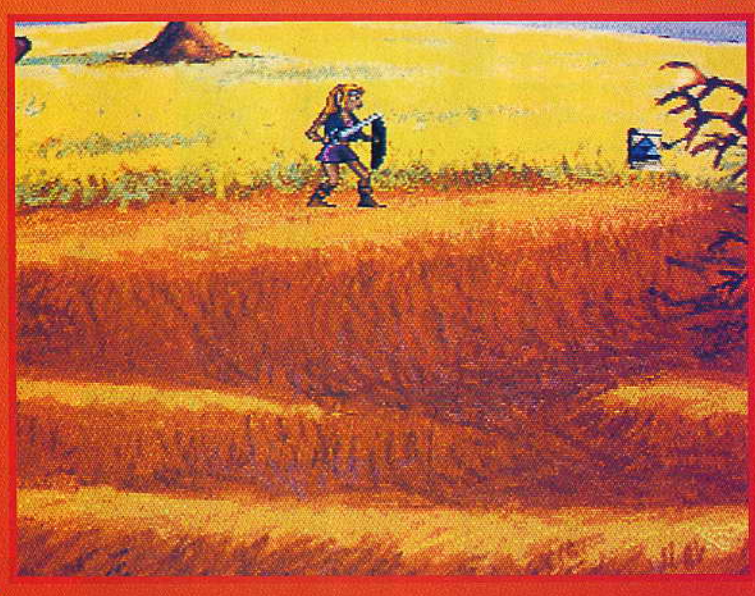


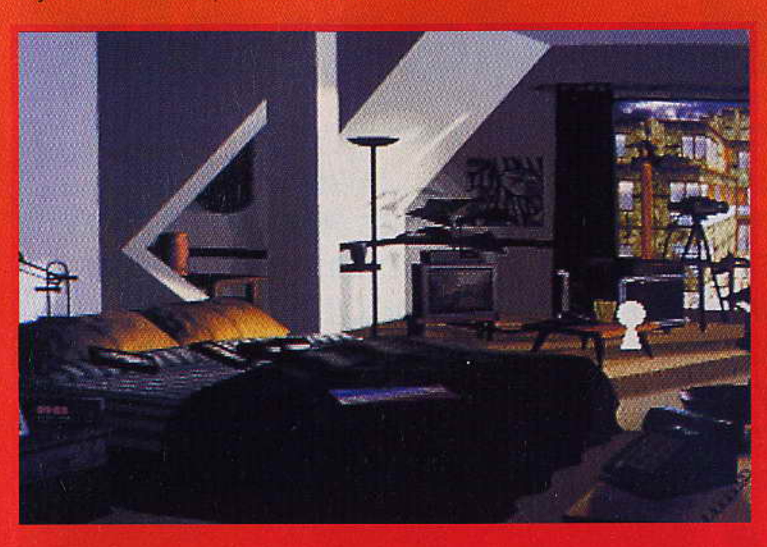
Cela fait des mois qu'Andrew Braybrook (programmeur de *Fire & Ice)* travaille à la suite d'*Uridium*, un shoot'em up horizontal à l'action échevelée. Avec son mode deux joueurs, 50 images/seconde, 32 couleurs à l'écran et plus de 48 sprites pour le vaisseau principal, *Uridium 2* vise à devenir une référence dans le monde des shoot'em up. Avec un éditeur comme Renegade, il y

a des chances que le pari soit gagné. Parmi les autres projets de Renegade, signalons *Fire & Ice PC*, *Sensible Soccer PC* et *Ruff & Tumble*, un jeu dont nous vous parlerons en détail très bientôt.

VOYEUR de Philips pour CD-I (juin)

S'il n'est pas vraiment un jeu, *Voyeur* n'en était pas moins un des événements de ce salon. Il faut dire qu'il se présente comme un véritable film interactif et que, comme son titre le laisse deviner, il est plutôt réservé aux adultes. Grâce à la Full Motion Video, *Voyeur* présente des séquences vidéo comme on n'en a jamais vues sur d'autres ordinateurs.
Et lorsque, en plus, il s'agit d'une demoiselle en petite tenue, il y a de quoi attirer l'attention. Un titre à voir !





ZELDA : THE WAND OF GAMELON de Philips pour CD-I (juin)

Parmi les jeux licenciés Nintendo prévus pour *CD-I*, on trouvait *Zelda : The Wand of Gamelon*, un jeu d'action qui bénéficie d'excellents graphismes très colorés plus beaux que ceux des versions sur consoles.
Difficile d'en dire plus pour l'instant, mais il semble bien que le *CD-I* se soit décidé à repondre à «l'appel du jeu» (ou, plus exactement, à l'appel des joueurs). Pour preuve : la sortie annoncée de *Litil Divil*, *7th Guest* et *Inca* sur la machine de Philips.

CORE DESIGN

Visite guidée des hits de demain


Richard Barclay, directeur du marketing chez Core Design, horrifié par les méthodes musclées qu'utilisent les journalistes de Tilt pour tout savoir sur ses nouveaux jeux.

RICK DANGEROUS, CHUCK ROCK, HEIMDALL, PREMIERE, JAGUAR XJ220, SON OF CHUCK, *ETC. LES PRODUITS CORE DESIGN SE SONT TOUJOURS DISTINGUES PAR UNE PATTE PARTICULIERE ET UNE REALISATION ENLEVEE.* TILT *S'EST RENDU EN ANGLETERRE POUR VOUS RAPPORTER LES MEILLEURES INFOS SUR LES PROCHAINS JEUX DE* CORE DESIGN.

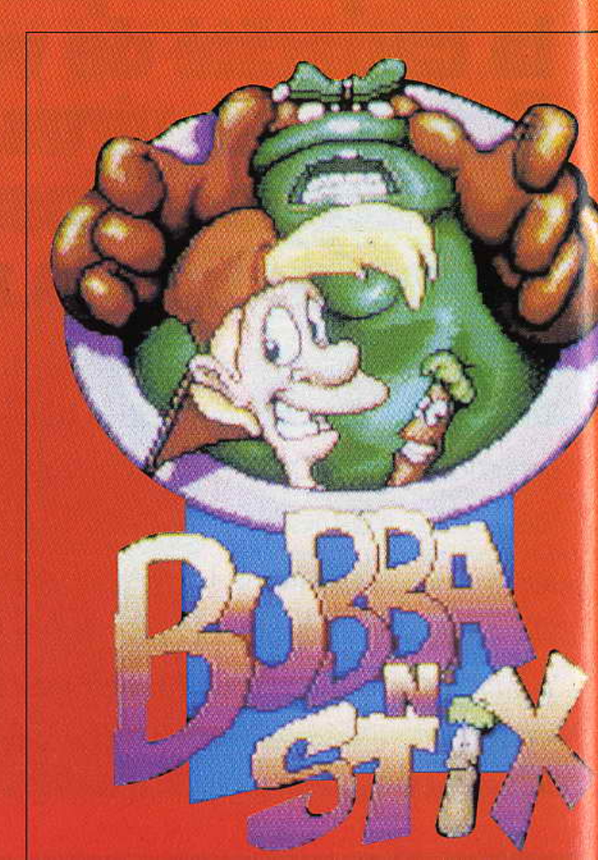
•••

BUBBA 'N' STIX

AMIGA

Prevu pour fin juin 93 sur Amiga (1 Mo).

ILS L'ONT PROUVE AVEC* RICK DANGEROUS, CHUCK ROCK ET SON OF CHUCK, *LES CONCEPTEURS DE CHEZ CORE DESIGN AIMENT LES JEUX PLEINS D'HUMOUR.* BUBBA 'N' STIX *NE FAIT PAS EXCEPTION A LA REGLE ET PRESENTE UN DUO AUSSI DROLE QU'ATTACHANT : BUBBA (UN HUMAIN) ET STIX (UN EXTRATERRESTRE EN FORME DE BATON) POUR UN JEU D'EXCELLENTE QUALITÉ.



REALISATION IMPECCABLE, GRAPHISMES HILARANTS : BUBBA 'N' STIX A TOUT POUR PLAIRE

INTERVIEW

Tilt : Bonjour, Simon. Tu es, avec Billy Allison, à l'origine du projet *Bubba 'n' Stix*. Comment tout cela a-t-il commencé ?

Simon Phipps : Au départ, nous voulions faire un jeu «sérieux» avec un personnage équipé d'un bâton qui pourrait exécuter toutes sortes d'actions avec son instrument (combat, saut à la perche, escalade...). Et puis, un soir, nous avons commencé à délirer avec Billy en imaginant que le personnage pourrait faire la majorette, se cacher derrière son bâton, le poser en équilibre sur son nez, etc. C'est à partir de ce moment-là que nous avons décidé de faire un jeu plus «fun», plus rigolo. Je crois qu'avec* Bubba 'n' Stix*, nous sommes sur la bonne voie...

Comment travaillez-vous ?

Les graphismes sont réalisés avec* Deluxe Paint 4 *sur* Amiga*. Le jeu est programmé sur* PC *mais le code est automatiquement transmis dans la mémoire d'un* Amiga *afin de voir le résultat. Enfin, je construis la carte de chaque niveau à l'aide d'un utilitaire spécial que j'ai programmé sur* ST*.

Quelles ont-été vos principales difficultés ?

Rien de vraiment nouveau. Simplement, il faut gérer la mémoire avec soin lorsqu'on utilise des sprites aussi gros avec autant de mouvements différents. Mais, pour l'instant, tout se passe bien et nous travaillons essentiellement sur les nouveaux graphismes et sur la jouabilité.

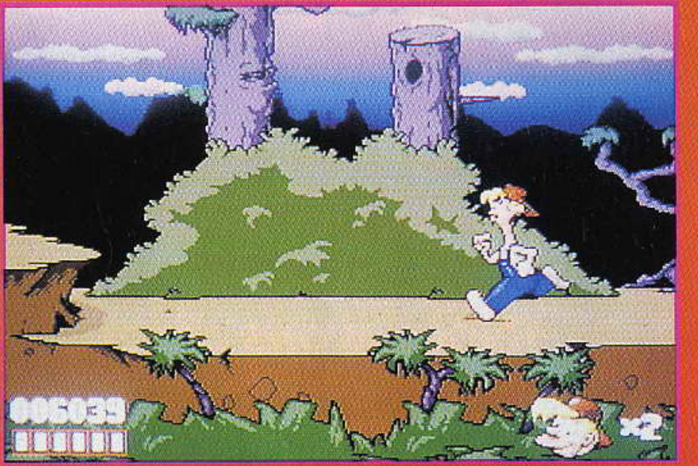
Merci, Simon et envoie-nous la version finale du jeu dès qu'elle sera terminée.*Promis !*


Simon Phipps, programmeur.


Billy Allison, graphiste.



Ce qui frappe le plus dans Bubba 'n' Stix, c'est le look typiquement console du jeu. Bubba évolue dans un décor drôle et coloré, soutenu par une animation sans faille (scrolling rapide, gros sprites aux mouvements coulés).



Seul sur une planète étrangère, Bubba s'est trouvé un allié sous la forme de Stix, un extra-terrestre longiligne qui lui sert d'arme et d'outil.

PRONOSTICS

Dogue de Mauve
Je ne suis pas un fan des jeux de plates-formes mais Bubba 'n' Stix m'a vraiment fait bonne impression. C'est rapide, fluide, coloré et facile à manier. Les sprites sont gros et les graphismes pleins d'humour. Un jeu à suivre de très près.



Morgan Feroyd
Doté d'une réalisation sans faille, ce jeu de Core Design a vraiment tous les atouts pour devenir une référence. Il sera intéressant de le comparer à Supertrog de Team 17 au moment de sa sortie...



Noelle Béronie
Ce que j'ai surtout aimé, c'est l'animation de Bubba, à la fois coulée, naturelle et amusante. Et l'idée de pouvoir utiliser Stix de plusieurs manières est très originale.

BUBBA 'N' STIX POURRAIT BIEN DEVENIR LE JEU DE PLATES-FORMES DE L'ANNEE !

REGARDS...

- ***Simon Phipps, le concepteur et programmeur de Bubba 'n' Stix est aussi l'auteur de Wolfchild, édité par Core Design, qui va bientôt voir le jour.***
- ***S'ils rencontrent le succès qu'ils méritent, il se peut qu'on retrouve Bubba et Stix dans des nouvelles aventures plus tard dans l'année.***

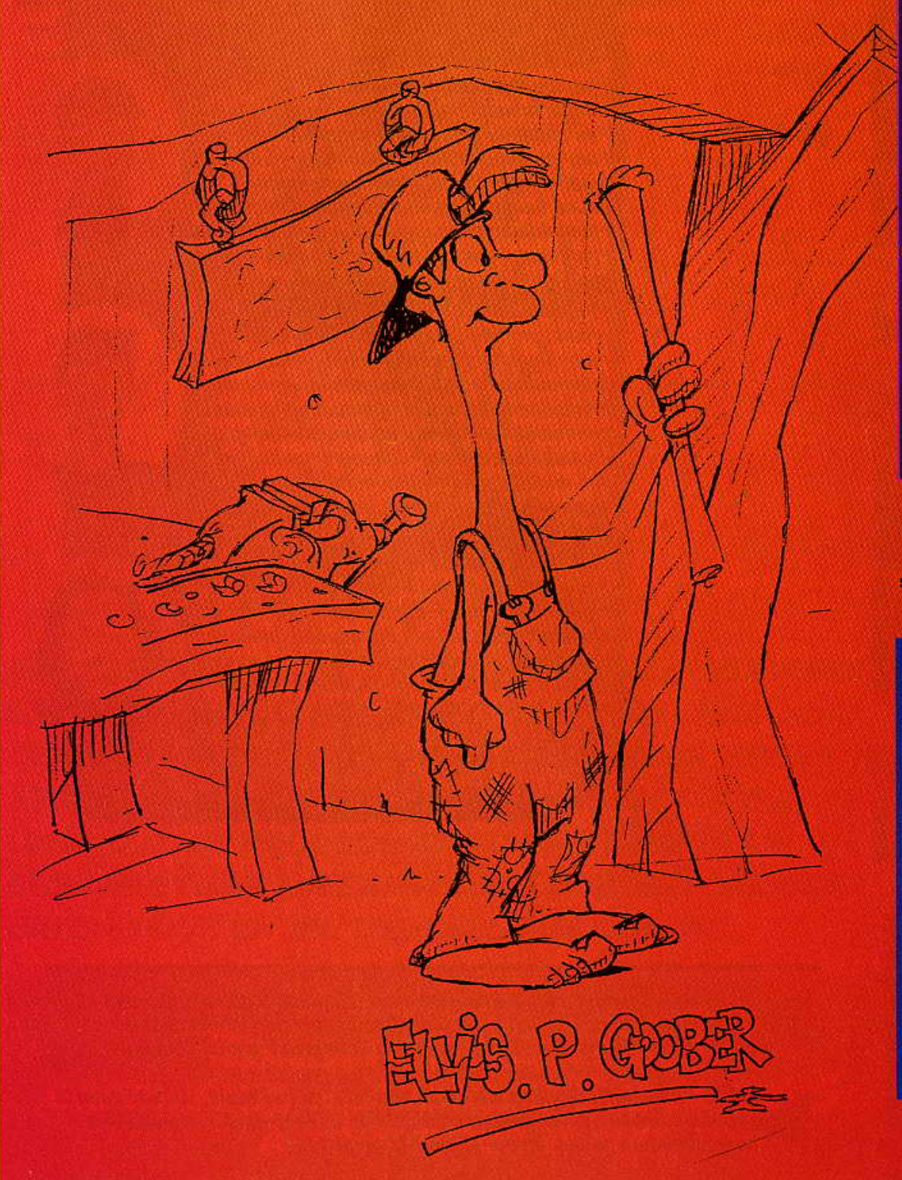
Bubba 'n' Stix met en scène des personnages dignes d'un cartoon. D'ailleurs, l'introduction est présentée sous forme d'un petit dessin animé. Glik est un chasseur de têtes extraterrestre, un lointain cousin de Predator qui ne tuerait pas ses proies mais les rapporterait à son employeur. Chargé de capturer un humain, Glik se rend sur Terre dans son vaisseau spatial et s'empare du camion que conduisait Bubba, un employé de la fourrière. Découvrant les autres ET séquestrés par Glik, Bubba se met à hurler. Effrayés, les aliens provoquent l'ouverture du sas et se retrouvent projetés sur une planète hostile. Accompagnés d'un curieux compagnon, un extraterrestre en forme de bâton du nom de Stix, Bubba se met en route vers la liberté. Mais Glik est bien décidé à le retrouver et tentera de lui mettre le grappin dessus durant tout le jeu.

***Bubba 'n' Stix* s'annonce comme un jeu de plates-formes de très grande qualité.** La préversion que nous avons pu voir était superbement réalisée (scrolling parallax plein écran, sprites immenses, animation soignée), avec des effets rares sur *Amiga* (déformation du décor pour un niveau sous-marin ou rotation des plates-formes comme dans les jeux sur console). Les possibilités d'action font aussi l'originalité du jeu. Bubba marche, court et saute, bien sûr, mais il peut également utiliser Stix de multiples manières. Tour à tour balancier, queue de billard, paratonnerre, javelot ou batte de baseball, Stix est un compagnon surprenant. Et les animations correspondantes ont fait l'objet d'un soin extrême (il y a des dizaines de positions). Enfin, sachez que si vous ne faites rien, Bubba se livrera à des pitreries avec Stix en se cachant derrière lui, en le faisant tenir en équilibre sur son nez, en en jouant comme d'une flûte (avec une petite musique !), etc. Bref, l'humour ne manque pas !

Le jeu comprendra six niveaux variés, chacun avec ses décors et ses effets particuliers. La réalisation est du niveau des jeux de plates-formes sur console (l'adaptation sur *Megadrive* et *Mega CD* est prévue) et, au moment de sa sortie, *Bubba 'n' Stix* a toutes les chances de faire parler de lui cet été.

Glik est l'ennemi juré de Bubba et il tentera de le capturer par tous les moyens. Il bénéficie, lui aussi, d'animations très soignées dans le style «cartoon».







L'équipe a produit plusieurs dizaines de sprites pour réaliser l'ensemble des animations du héros. Le résultat est saisissant : Bubba marche, court, saute, tombe, se bat, se blesse ou s'assomme avec la souplesse d'une ballerine... et l'humour en plus.

«NOUS AVONS DECIDE DE FAIRE UN JEU PLUS "FUN", PLUS RIGOLO. JE CROIS QU'AVEC BUBBA 'N' STIX, NOUS SOMMES SUR LA BONNE VOIE...»



AMIGA

BLASTAR

PREVU POUR JUIN SUR AMIGA.


Doté de graphismes à la Xenon II, d'un vaisseau à la Space Pirat et d'une réalisation à la Project-X, Blastar a tout pour devenir le meilleur shoot'em up micro de l'année 93.

CROISEMENT ENTRE XENON II, SPACE PIRAT ET AMNIOS, BLASTAR EST LE NOUVEAU SHOOT'EM UP DE CORE DESIGN. AU MENU : DECORS SOMPTUEUX, ANIMATION FLUIDE ET JOUABILITÉ « TIP-TOP ». UNE FUTURE REFERENCE ?

BLASTAR REPREND LE MEILLEUR DES PLUS CELEBRES SHOOT'EM UP

***B**lastar* **est un shoot'em up. Un pur et dur. Un dur de dur.** Mais cela n'empêche pas une certaine originalité. Ce qui différencie *Blastar* de ses confrères, c'est qu'il mélange tous les types de scrollings possibles et imaginables (horizontal, vertical, multi-directionnel) et propose une vue du dessus avec rotation des sprites. Autant dire que chaque sprite réclame un nombre impressionnant de positions. Pour vous donner une idée, l'animation du vaisseau principal n'en comprend pas moins de 110 !

La réalisation de *Blastar* le place vraiment un cran au-dessus de ses concurrents. Graphiquement, on peut dire sans trop s'avancer qu'il égale le célèbre *Xenon II*. Quant à la réalisation, elle est étonnante. Tous les sprites ainsi que les scrollings verticaux et horizontaux sont animés en 50 images/seconde tandis que le scrolling multidirectionnel (qui profite de superbes effets d'ondulation) est en 25 images/seconde. Difficile de faire mieux sur un simple *Amiga 500 !*

LA REALISATION DE BLASTAR LE PLACE VRAIMENT UN CRAN AU-DESSUS DE SES CONCURRENTS

Pour l'instant, la jouabilité n'est pas totalement réglée mais tous les éléments d'un bon shoot'em up sont déjà prévus. Bonus divers, armes surpuissantes, magasins pour s'équiper entre chaque niveau et boss gigantesques à défaire. Bref, *Blastar* sera probablement le shoot'em up de l'été sur *Amiga*. Les consoles n'ont qu'à bien se tenir !


L'aspect le plus impressionnant de Blastar est sans conteste le scrolling multi-directionnel plein écran, d'une rapidité et d'une souplesse sans pareilles. Superbe

INTERVIEW

Tilt : Bonjour Tim, bonjour Roberto. Comment en êtes-vous venus à travailler ensemble sur *Blastar* ?
Roberto Cirillo : J'avais envie de créer un shoot'em up multidirectionnel avec rotations des sprites. J'ai donc commencé à coucher ce projet sur papier, j'ai travaillé sur les graphismes puis je l'ai présenté à Core Design qui s'est montré intéressé.
Tim Swann : C'est là que je suis intervenu. Core Design a fait appel à moi pour programmer le jeu. Je n'aime pas beaucoup les shoot'em up mais, d'un point de vue coding, c'était un challenge vraiment passionnant.
Quelles sont les particularités de votre jeu ?
Roberto : Il n'y a rien de terriblement original mais j'ai voulu réunir le meilleur des shoot'em up déjà existants pour créer le jeu le plus complet du genre. Dans Blastar*, on trouvera un scrolling multidirectionnel mais aussi horizontal (avec une flopée de niveaux de parallax) et vertical. La plupart du temps, le joueur devra détruire un maximum d'adversaires mais il sera parfois obligé de fuir devant un phénomène naturel (tremblement de terre, coulée de lave) dans un scrolling à grande vitesse.*
Tim : Nous envisageons aussi d'ajouter une séquence en 3D, un peu à la Space Harrier *mais rien n'est encore sûr. Il reste encore beaucoup de travail et nous devons finir le jeu pour juin.*
Et pour le son ?
Tim : C'est prévu. Même si les sprites mobilisent la majeure partie de la mémoire, nous n'avons pas laissé la bande-son de côté. Il y aura plusieurs morceaux de musique et de nombreux effets sonores dont des voix digitalisées que nous voulons claires et intelligibles.
Merci à tous les deux et bonne continuation !



Roberto Cirillo, graphiste (à gauche) et Tim Swann, programmeur (à droite).

PRONOSTICS

Patrick Eymard
Ça faisait très longtemps que je n'avais pas vu un shoot'em up de cette qualité sur Amiga. A mon avis, Blastar va combler tous les amateurs. Et, sur mon A1200, ça devrait carburer !

Dogue de Mauve
Vous vous souvenez de Cosmic Pirat de chez Palace ? Xenon II, des Bitmap Brothers ? Et Amnios de Psygnosis ? Eh bien, Blastar, c'est un croisement réussi de ces trois softs. Autant dire que ça s'annonce grandiose !

Morgan Feroyd
Les shoot'em up, c'est pas vraiment mon truc. Pourtant, j'ai été très impressionné par la réalisation de Blastar. Après d'innombrables clones de R-Type, ça fait du bien de voir quelque chose de différent.



REGARDS...

Roberto Cirillo, le graphiste et concepteur de Blastar, est italien mais il a récemment intégré l'équipe interne de Core Design en Angleterre. Débutant dans la profession, on peut dire qu'il a fait un bon départ !

Tim Swann, le programmeur, est également un nouveau venu. Mais son talent pour la programmation lui a permis d'entrer facilement au sein de Core.

«J'AI VOULU REUNIR LE MEILLEUR DES SHOOT'EM UP DEJA EXISTANTS POUR CREER LE JEU LE PLUS COMPLET DU GENRE»

•••

AMIGA
PC
A1200

UNIVERSE PARALELLA

Curse of Enchantia 2

PREVU POUR OCTOBRE SUR Amiga, PC ET A1200.

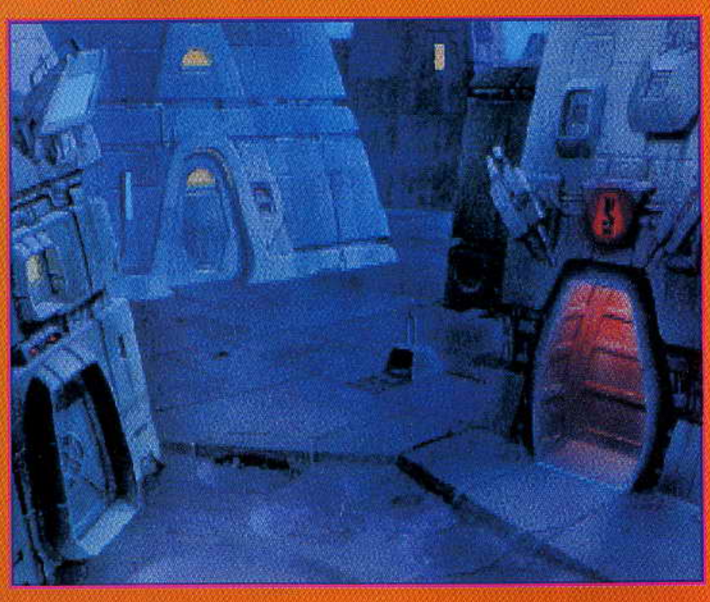
BIEN DECIDE A TENIR COMPTE DES CRITIQUES FAITES À* CURSE OF ENCHANTIA*, CORE DESIGN S'ATTELLE A PRODUIRE* UNIVERSE PARALELLA*, UNE SUITE PLUS GRAPHIQUE, PLUS LONGUE ET PLUS LOGIQUE DE SON JEU D'ENIGMES ET D'AVENTURES.

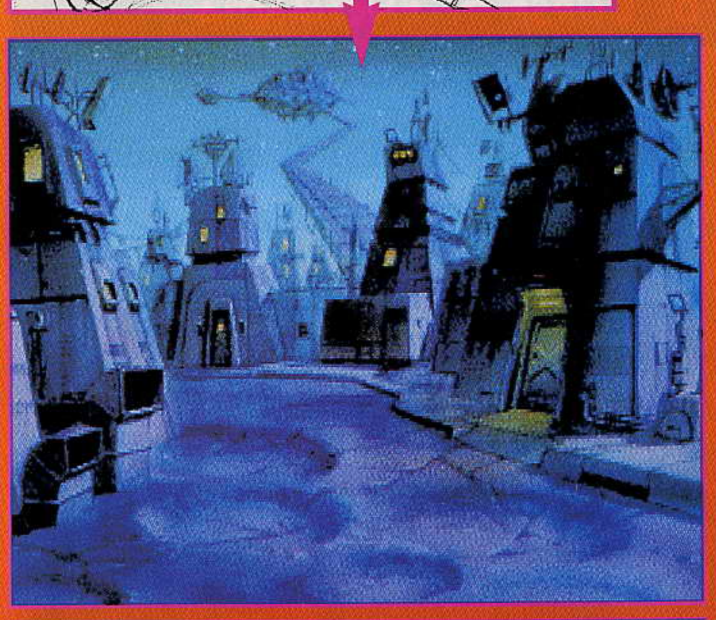
Universe Paralella est plus qu'une simple suite de *Curse of Enchantia.* Bien qu'il ait connu un certain succès, *Curse of Enchantia* souffrait d'un illogisme prononcé et d'un mauvais dosage de la difficulté. L'équipe qui a réalisé *Universe Paralella* a fait table rase de ces défauts pour poser les bases d'un nouveau jeu.

Universe Paralella est un jeu d'aventures animé à base d'énigmes à résoudre. Assez linéaire, il laissera cependant au joueur plus de liberté que *Curse of Enchantia*. Des textes courts viendront commenter les actions, personnages et objets présents dans le jeu. Cela devrait éviter la confusion qui régnait parfois dans *Curse of Enchantia.*

Les graphismes sont tous à base de digitalisations. Les décors ont été réalisés sur papier (peinture et crayons) puis scannés en 256 couleurs (même sur *Amiga 500*, avec une routine d'affichage développée spécialement pour le jeu). Le personnage principal, lui, a été filmé puis digitalisé, ce qui donne beaucoup de réalisme à l'animation. Pour la petite histoire, c'est Rolf Mohr, l'un des graphistes, qui a servi de cobaye. **Cette fois, l'aventure se passe dans un monde parallèle, un univers de SF baroque, hanté par des extraterrestres peu amènes.** Le héros va se trouver mêler à une intrigue politique complexe au centre de laquelle se trouve le tyran maléfique qui règne sur ce monde. Surprises, dangers, énigmes et astuces, les éléments classiques du jeu d'aventures devraient se retrouver dans *Universe Paralella.* Mais il faudra attendre sa sortie pour savoir si Core Design a atteint ses objectifs.

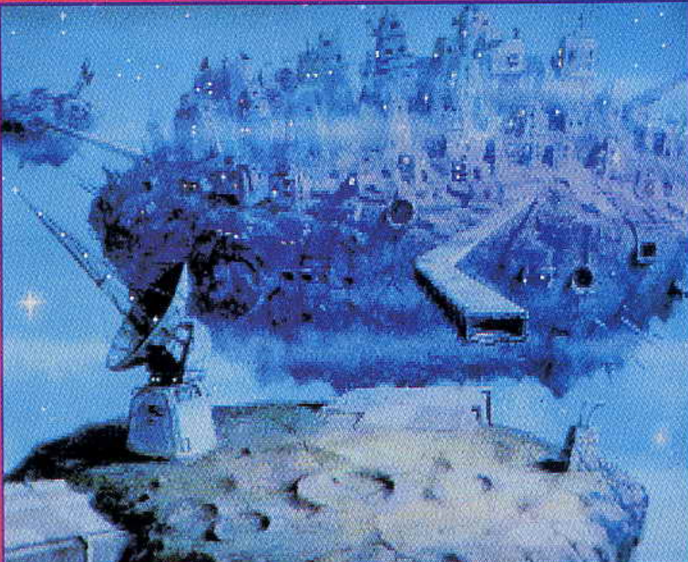
Bien qu'annoncé comme la suite de Curse of Enchantia, Universe Paralella est très différent. L'aspect technique est beaucoup plus travaillé et, surtout, la jouabilité devrait être nettement améliorée.





ROTOSCOPING, DIGITALISATIONS, MODELISATIONS : UNIVERSE PARALELLA FAIT APPEL AUX TECHNIQUES DE POINTE EN MATIERE DE GRAPHISME

Tous les décors d'Universe Paralella ont été réalisés sur papier avant d'être scannés puis retravaillés en 256 couleurs sur micro. L'image que vous voyez ici a été photographiée sur PC mais elle devrait être pratiquement identique sur Amiga.



Universe Paralella vous emmène à la découverte d'un univers parallèle (d'où le titre !), gouverné par un despote. Vous serez rapidement embarqué dans un complot pour renverser le tyran... à moins que vous ne deveniez pour lui un moyen d'asseoir complètement son pouvoir.

PRONOSTICS

Marc Menier
Curse of Enchantia n'avait pas su me séduire à l'époque car le déroulement du jeu était trop illogique. Avec Universe Paralella, il semble que ces erreurs soient corrigées. Attendons de voir...



Jean-Loup Jovanovic
Une chose est sûre : cette suite est nettement plus belle que la première partie. L'utilisation de décors digitalisés à la Sierra est une bonne idée. Mais j'ai peur que l'aventure ne soit trop simple.

Dogue de Mauve
Il semble bien que tout soit mis en œuvre pour faire d'Universe Paralella un beau jeu d'aventures. Je ne suis pas sûr qu'il fasse aussi bien que Space Quest V mais le résultat final ne devrait pas être trop mal.



INTERVIEW

Tilt : Alors comment avance le projet *Universe Paralella ?*

Gary Antcliffe : *Les bases du scénario sont posées. Evidemment, nous changons régulièrement de petites choses mais le jeu est là et il est cohérent.*

Stuart Atkinson : *Nous travaillons sur la version* Amiga *depuis trois mois maintenant. Nous avons réalisé les premières planches graphiques et l'animation du héros.*

Gary «Jim» Bottomley-Mason : *Quant à moi, je viens de commencer la version PC. Je dois convertir les images et les routines de l'Amiga. Pour l'instant, tout va bien...*

Quelles sont les différences fondamentales par rapport à *Curse of Enchantia ?*

Rolf Mohr : *En fait, le jeu est complètement différent. Contrairement à* Curse, *la résolution des énigmes est toujours logique. L'ensemble est bien plus réaliste, même si nous avons gardé une bonne dose d'humour.*

Stuart : *Les graphismes aussi sont dans un style très différent. Nous avons fait appel à plusieurs techniques distinctes pour donner au jeu son look propre. Les décors sont tous faits à la main puis digitalisés. Les personnages sont rotoscopés (comme dans* Prince of Persia) *et certains objets (vaisseaux, robots) sont modélisés sur des logiciels de 3D.*

Gary : *Pour éviter les pertes de couleur sur la version Amiga de base, j'ai développé une routine qui permet d'afficher une palette différente par ligne. Il n'y aura donc pratiquement aucune différence entre les versions Amiga, PC et A1200.*

Rolf : *Précisons aussi que le jeu tiendra sur quatre ou cinq disquettes et pourra être installé sur disque dur.*

Merci à tous et à bientôt pour le test du jeu.

De gauche à droite : Gary «Jim» Bottomley-Mason (programmeur PC), Rolf Mohr (graphiste), Stuart Atkinson (graphiste).





Faisant bande à part : Gary Antcliffe (programmeur Amiga).

UNIVERSE PARALELLA : LA SUITE NETTEMENT AMELIOREE DE CURSE OF ENCHANTIA

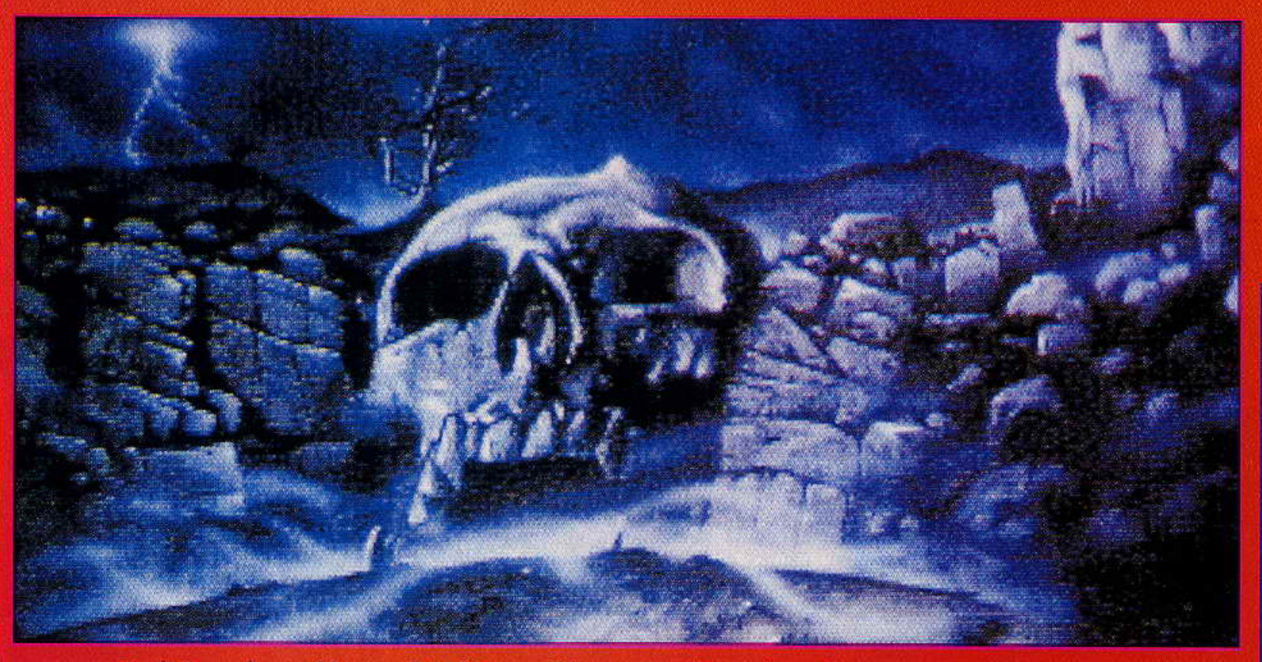
...

AMIGA
ST
PC

DARKMERE

EN PREPARATION DEPUIS PLUS DE DEUX ANS, DARKMERE EST UN JEU AMBITIEUX QUI MELANGE AVENTURE, ROLE ET ACTION DANS UN MONDE D'HEROIC-FANTASY INSPIRE D'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.

PREVU POUR JUIN SUR AMIGA (1 MO), ST (1 MO) ET PC.



Mark Jones, le graphiste, est loin d'être un débutant. Il a illustré de nombreux jeux et a passé des mois sur les graphismes de Darkmere.

UN JEU AMBITIEUX QUI MELANGE AVENTURES, ROLE ET ACTION

CE QUI FRAPPE SURTOUT DANS DARKMERE, CE SONT LES SUPERBES GRAPHISMES



Avec Darkmere, la 3D isométrique est de la fête. Mais le jeu est loin de ressembler à un assemblage de cubes. C'est beau, c'est coloré et c'est original pour un jeu de rôles.

PRONOSTICS



Dogue de Mauve
Cela fait des mois que je suis les progrès de Darkmere, réalisé par le talentueux Mark Jones. Plus le jeu prend forme et plus il a des allures de hit. Vivement juin !



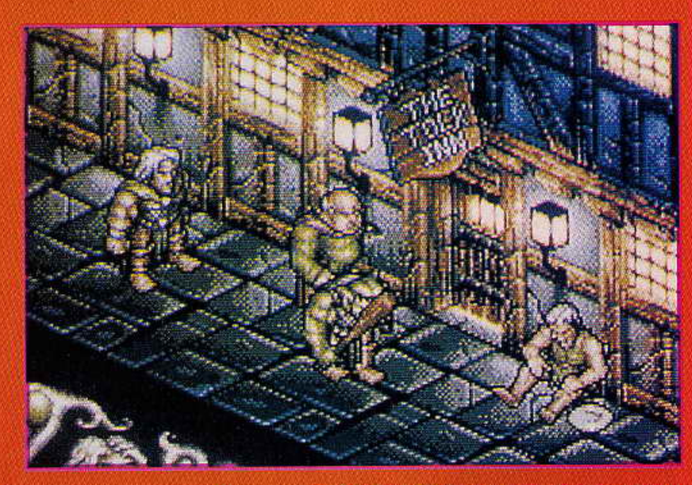
Jean-Loup Jovanovic
C'est vrai que c'est beau, même sur un simple Amiga ! Il paraît que les graphismes sur PC seront vraiment améliorés. J'ai hâte de voir ça et de me lancer dans ce jeu d'aventures où l'action n'a pas été oubliée.



Marc Menier
Bon, ça n'a peut-être pas la classe de Serpent Isle mais j'ai l'impression que Darkmere pourrait bien l'être l'un des produits majeurs de cet été. Wait and see...

REGARDS...

- Mark Jones, à l'origine du projet Darkmere, est un graphiste anglais de renom qui travaille sur micro depuis l'époque des 8 bits. Darkmere est son jeu fétiche, il l'a développé tout seul à ses moments perdus depuis plus de deux ans.
- Après avoir réalisé de petites démos du jeu, Mark a décroché un contrat avec Core Design. Il n'a cependant pas rejoint l'équipe et continue de travailler en tant qu'auteur indépendant.



Explorez la ville et découvrez les endroits les plus intéressants (ici, le Tolk Inn - un jeu de mot sur Tolkien -). L'interaction avec les personnages a, elle aussi, été très étudiée.

Darkmere est un jeu à part. Sorti du cerveau de Mark Jones, graphiste (il a illustré *Cybernoid, Stormlord, Rubicon...)* et scénariste, *Darkmere* se déroule dans un monde de fantasy.
Le joueur y dirige Ebryn, un jeune prince elfe. Son père, mourant, lui confie son épée magique, Dragon's Bane, et le soin de veiller sur le royaume. Car le pays souffre d'un mal étrange, le Darkmere augmente et les créatures du chaos semblent chaque jour plus nombreuses.
Le jeu est en 3D isométrique, à la manière de *Cadaver* ou de *The Immortal*. Les graphismes, appuyés par une bande-son très complète, sont suffisamment variés pour donner l'impression de visiter à chaque fois un lieu différent et éviter au joueur toute sensation d'ennui.
De plus, chaque lieu est habité par différentes créatures qui se déplacent et agissent de leur propre chef (un peu à la manière de *Lure of the Temptress)*.
Il est possible de discuter avec les personnages de rencontre, de visiter des lieux publics (tavernes, par exemple) pour glaner des informations et, bien entendu, de se battre.
Les combats se font en temps réel, ce qui fait de *Darkmere* un véritable jeu d'action. Mais avant de frapper sur tout ce qui bouge, il est bon de savoir que votre épée magique apporte force et vitalité à celui qui s'en sert pour une cause juste mais affaiblira rapidement celui qui en userait dans un combat déloyal ou pour commettre un crime. **Ce qui frappe surtout dans Darkmere, ce sont les graphismes.** En 16 ou 32 couleurs, ils sont déjà superbes. Sur *PC* (256 couleurs), ils auront certainement droit au podium des plus beaux graphismes micro.
L'aventure, quant à elle, s'annonce vaste et pleine de rebondissements. Bref, *Darkmere* a tout à fait la trempe d'un grand jeu.
Dossier réalisé par Dogue de Mauve



QUAND Y EN A PLUS, Y EN A ENCORE !

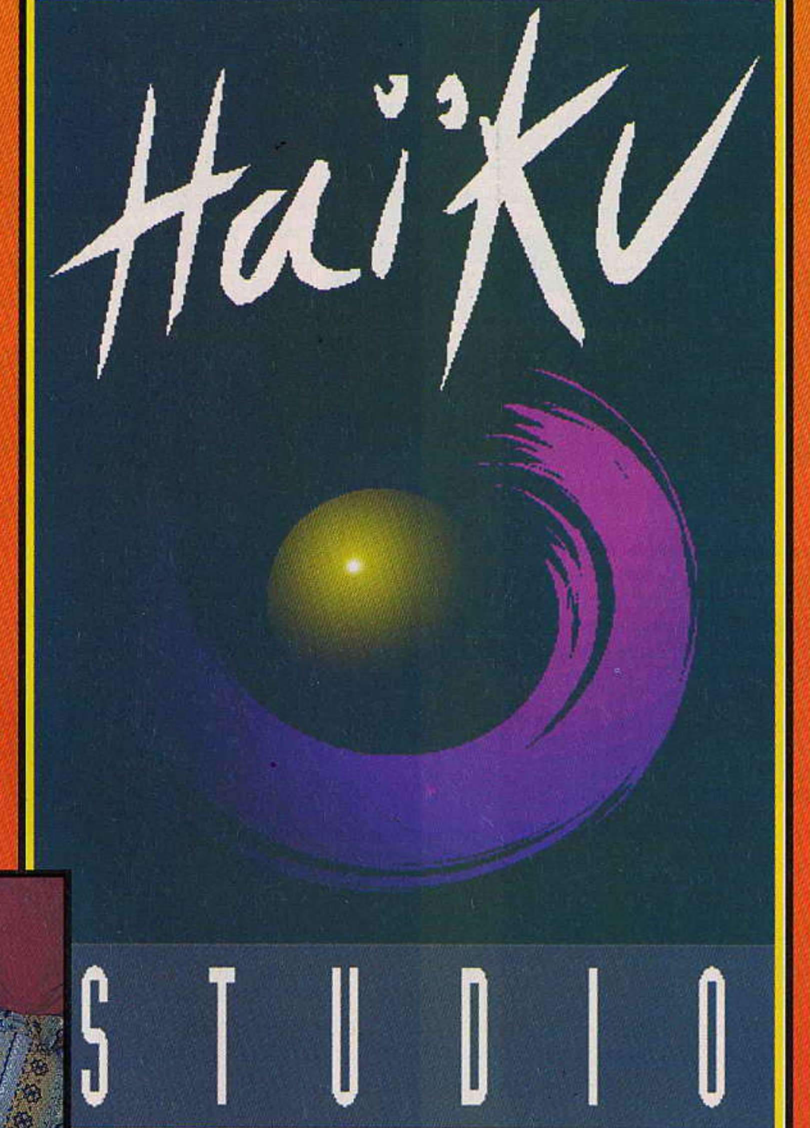
En sus des produits que nous vous présentons ici, Core Design annonce la mise en chantier de la suite d'*Heimdall*, subtilement intitulée *Heimdall 2* (sur *Amiga* et *PC)*. Les amateurs de console auront aussi le plaisir de retrouver *Wonderdog* (la mascotte de Core Design pour le *Mega CD* de Sega) sur leur *Amiga*.

Prévu pour avril sur PC CD-ROM.

THE KOSHAN CONSPIRACY

PC CD-ROM

BAT II CD ROM



Tonnerre ! Foudre suit...
Sept éclairs déchirent la nuit :
Haïku vibre et vit !

Le haïku japonais, dans sa version classique datant du XVIème siecle, comporte trois vers de respectivement cinq, sept et cinq syllabes. Dans un langage méaphorique et inspiré de la nature, ce court poème tente d'extraire l'essence d'un instant rempli d'émotion.
C'est ce nom, Haiku studio, qu'ont choisi sept personnes, issues du groupe Computer's dreams, en se proposant de conjuguer la liberté de la poèsie avec la rigueur des règles de l'informatique.
Bonne chance à ces sept samouraïs qui, pour la plupart, ont déjà roulé leur bosse avec succès puisque leurs noms s'associent à des programmes comme *Bat 2* ou *Music master* ou encore *Fer et Flamme*.

BAT II C'ÉTAIT DU SOLIDE ! UN VRAI BIO-GAME, UN VRAI BON JEU D'AVENTURES, MELANGEANT DES PARTIES ARCADES ET SIMULATION DANS UNE AMBIANCE FUTURO-ANTIQUE. EN DEUX MOTS, UN EXCELLENT JEU CONÇU ET REALISE PAR L'EQUIPE DE COMPUTERS' DREAM. VOICI A PRESENT UN LARGE COUP D'ŒIL SUR LA VERSION CD ROM, PREVUE POUR LE PRINTEMPS, ET QUI SERA EDITEE CETTE FOIS SOUS LE LABEL HAIKU.

La méduse aux sept tête, autrement dit le groupe Haïku au grand complet.
Olivier Cordoleani directeur artistique/infographiste (l'homme au pull rouge en bas à gauche) puis, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, Mohand Zennad, infographiste ; Olivier Croset, programmeur ; Olivier Robin, programmeur/musicien ; Dominique Bourré programmeur ; Hervé Lange, directeur du développement et designer ; André Villard, programmeur.

Plus qu'une simple adaptation, le nouveau titre de *Bat II, The Koshan Conspiracy*, incorpore toute une série de nouveautés. Dans sa version micro, le jeu était riche, très riche (trois jeux d'arcade, trois types de combats, plus de 1000 objets, une course de voitures, 200 bruitages, 400 animations, 4 simulations de vol, 200 personnages, un scénario de 2OO pages, un véritable langage, le B.O.B, à utiliser dans le jeu, etc.). Il devait se trouver sans doute un peu à l'étroit sur son support disquette. La version CD ROM, quant à elle, utilise 640 mega de données, ce qui laisse quelque peu réveur quand on songe, par exemple, aux cinq disquettes de 1 mega maxi de la version ST...
Il s'agira, bien entendu, d'une version parlante. 250 megas de voix de comédiens professionnels on été digitalisées (la version anglais fonctionne déjà, la version françai est en cours d'installation).
Ajoutez 1 mega de nouveaux bru tages et quarante minutes d musique et de voix du narrateur (u travail formidable d'Olivier Robin e de ses complices), vous obtiendre un aperçu assez précis de l'envi ronnement sonore du jeu et d l'ambiance créée.

THE KOSHAN CONSPIRACY

IL FAUT AVOIR LE COUP D'ŒIL ET REFLECHI

Des améliorations importantes, à la fois dans l'ergonomie du jeu et dans le scénario, ont été ajoutées. De nouvelles fonctions (une vingtaine) faciliteront la gestion des objets et la prise en charge de son propre personnage. De plus, si le joueur ne se souvient pas d'une commande, le manuel interactif intégré peut être appelé immédiatement. A bas les notices, et vive le CD ROM...

Quant au scénario, il a été enrichi par la présence de trois nouveaux personnages importants et de trois nouveaux objets.

Le premier des objets est un guide électronique permettant de suivre les déplacements de personnes et de se repérer dans les différents quartiers, le second est un vidéophone pour interroger des informateurs à distance et le troisième est un magnétophone (comportant les fonctions usuelles de ce type d'appareil) pour enregistrer et écouter des conversations.

Mais la partie la plus spectaculaire sera pour vos yeux, avec des animations à couper le souffle et de nouveaux graphismes. On compte ainsi trente objets nouveaux, dix lieux qui n'existaient pas dans la version micro (et qui ont nécessité 260 dessins et 450 petites animations), 150 sprites inédits de personnages car tous ont été redessinés afin de pouvoir être affichés en plein écran lors des dialogues. Les animations à fond fixe en images de synthèse (15 images par seconde) sont très belles et occupent environ 10 mega. Quant à la Full Motion Video, c'est la bagatelle de 40 mega en images de synthèse VGA à 10 images/seconde qui vont venir faire tilter vos prunelles de plaisir. Dessinées tout d'abord sur *Mac*, ces images ont ensuite été converties sur PC et triturées grâce à l'incontournable 3D Studio. Ce sont d'abord les objets modélisés aux textures très travaillées et, surtout, les mouvements de caméra, c'est-à-dire les angles de vue, qui rendent ces séquences particulièrement dynamiques. Ces pages vous en montrent quelques exemples.



Très gourmands en mémoire, ces petits bouts de film, même sur CD ROM, demandent à être compressées. Il faut reconnaître qu'à la lecture, il n'y a pas de problème d'attente et que les animations sont réellement époustouflantes.

Toutes ces nouveautés inciteront sans aucun doute de nouveaux amateurs à se procurer «The Koshan Conspiracy» et feront craquer les fans de *Bat II*, version micro, quand ils auront constaté tout ce que le CD ROM peut apporter de sons, de plaisir, en un mot : de beauté.

Vic Ventura

2 MINUTES DE JEU

Départ de l'Astroport. Le vaisseau est vu de trois-quart arrière. Il s'élève doucement, amorce une rotation, ses tuyères s'allument. Il tourne et, avec quelques crachotements de feu, commence progressivement à prendre de la vitesse pour disparaître dans le lointain.





Les scènes de départ et d'arrivée sur les via-express des vaisseaux ont été construites en «Ful motion Video», grâce à 3D Studio. Admirez, sur cette séquence, les effets de transparence et de flou, ainsi que les perspectives en plongée. Le vaisseau principal est sorti de son hangar tandis que d'autres engins continuent nonchalament leur petite balade.





BIEN SUR !

Quel PC dois-je avoir ?

D'après Haiku, voici la configuration minimum pour faire tourner *BAT II CD-ROM : PC CD-ROM 286*, carte VGA, 4Mo, 300 Ko libres sur disque dur. Cartes Sound Blaster, Adlib, MV16 ou Proaudio conseillées.



PRONOSTICS

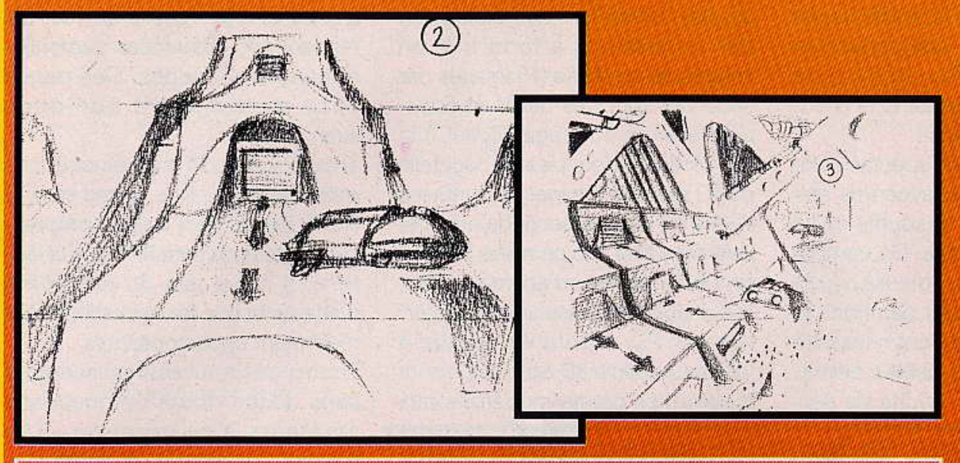
Vic Ventura
J'adore les musiques et les sons de cette refonte de Bat II. L'ambiance est sympa, le graphisme agréable, les voix sont des plus précieuses. La version micro était déjà très prenante, celle-ci ne peut être que meilleure.

Dogue de Mauve
Les séquences en Full Motion Video sont tout à fait explosives.' Faut dire qu'avec 3D Studio on fait vraiment de l'image qui se tient. Voilà un soft qui promet.



Jacques Harbonn
Le jeu est beau, incontestablement, et son ergonomie a été renforcée. Il reste à voir si le public prendra plaisir à cette aventure ou la trouvera un tantinet réchauffée.

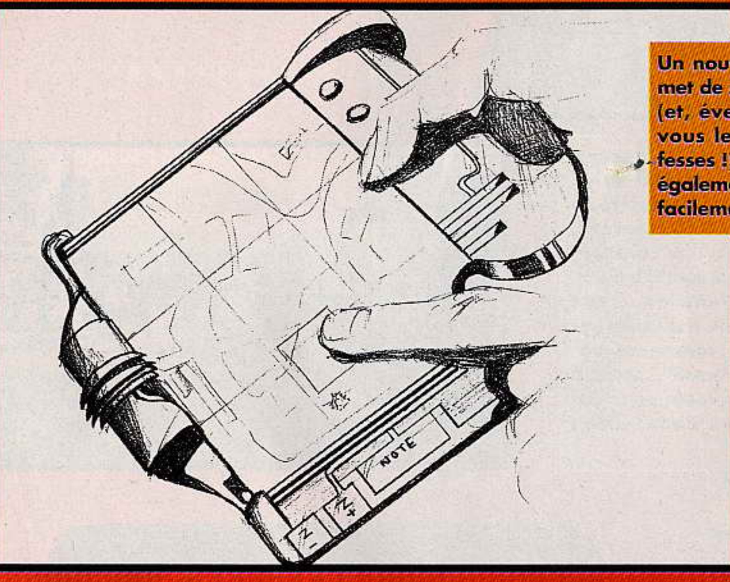




Comme pour un film, le story board a été dessiné, ne comportant que les scènes principales et donnant toutes les indications nécessaires pour compléter les vues manquantes. Avec un logiciel puissant comme 3D Studio, le graphiste décidera de trajectoires pour les vaisseaux qui, auparavant, auront été modélisés. On peut comparer, avec intérêt (et pour s'en inspirer, si on veut), le travail effectué sur les esquisses et la réalisation sur micro, grâce aux roughs et aux deux séries de photos qui les complètent.

REGARDS...

Les auteurs et graphistes qui composent la nébuleuse Haïku n'en sont pas à leur coup d'essai. Qu'on songe aux utilitaires musicaux comme Music Master ou aux jeux de rôle comme Fer et Flamme, et on aura compris que cette équipe est pleine de ressources. S'ils sont, pour le moment, complètement pris par cette version CD-ROM, ils se regroupent également en «bulles de recherche», approfondissant chacun dans leur domaine les techniques les plus en pointe. Ainsi, dans un futur proche, ils réinvestiront les techniques développées grâce à 3D Studio ou des procédés dérivés de l'hypertexte. Pour notre plus grand plaisir, bien sûr.



Un nouveau gadget électronique permet de suivre vos amis à travers la cité (et, éventuellement, vos ennemis, si vous leur avez collé un traceur aux fesses !). Cette carte cyberpunk permet également de s'orienter beaucoup plus facilement dans la ville.

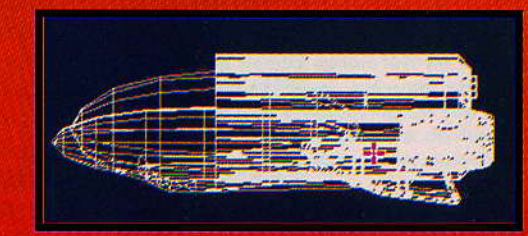


Le juge porte deux caméras articulées sur le côté de la tête, un monocle pour mieux discerner la vérité et un micro pour que la voix de la Justice soit entendue. Une scène de cauchemar, genre jugement d'«Alice aux pays des merveilles», avec des distorsions d'images et des effets psychédéliques, vous attend, si jamais vous êtes l'objet d'une inculpation.

2 MINUTES DE JEU



Les textures de tous les objets ont été très travaillées. Admirez, par exemple, celle de la coque du vaisseau et l'effet de transparence sur le hublot. On peut ainsi apercevoir le pilote au travers. Après un long survol de l a cité, le vaisseau se rapproche de la station. Ses phares se reflètent sur la porte d'entrée qui, lentement, s'entrouvre et laisse passer le véhicule spatial. Elle se renferme ensuite avec un bruit• • • • ;;;;; lourd et tranchant.





Avant de passer à une séquence d'animation en Full Motion Vidéo, le vaisseau a été modélisé. On voit ici des vues en fil de fer (en haut) et une vue avec texture mappée. le pilote est vu par transparence. Tout cela, une fois terminé, pourra s'intégrer dans le scénario, principalement dans les arrivées et les sorties des vaisseaux.

a Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage du

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE

organise le premier championnat de France officiel



Participez aux éliminatoires du



1er CHAMPIONNAT DE FRANCE 1993 DE JEUX VIDEO

Ouvert aux amateurs à partir de 8 ans, sur toutes consoles et sur micro-ordinateurs

éliminatoires dès le mois de juillet 1993

500 000 F DE PRIX

Retrouvez le 1 Championnat de France officiel de jeux vidéo sur le 3615 France3 Rubrique Hugo Délire.

FINALES A PARIS LES 27 ET 28 NOVEMBRE 1993

Pour tout renseignement
3615 code FFJV
Tél. : 36.68.46.47.
(2,19 F la minute)

BULLETIN DE PARTICIPATION

0170

(Joindre 2 photos d'identité)
Prix : 250 F soit 150 F (Championnat de France) + 100 F (licence F.F.J.V. et assurance).

Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V.
8, rue d'Auteuil 75016 Paris

Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions de participation (lieu, dates, etc.), votre carte de participant au Championnat de France ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)

NOM ____________ PRENOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TEL.: ____________

DATE DE NAISSANCE

SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS

AMIGA ST. PC

THE PATRICIAN

ASCON

ENCORE UN JEU DE SIMULATION ECONOMIQUE ET SOCIALE. ALORS QUE DANS SIM CITY VOUS ETIEZ LE MAIRE DE LA VILLE, DANS THE PATRICIAN, IL VOUS FAUDRA LE DEVENIR EN ETANT ELU PAR LES CITOYENS. SI CE JEU TIENT TOUTES SES PROMESSES ET SI LA COMPLEXITE ATTENDUE EST AU RENDEZ-VOUS, CE SERA, A COUP SUR, UN SUPER-HIT.

PREVU POUR MAI SUR PC ET COMPATIBLES ET PLUS TARD (L'ETE) SUR Amiga ET ST

Plus qu'une simple simulation économique, *The Patrician* est un jeu complet. Il permet au joueur de revivre une véritable tranche de l'Histoire et, s'il y parvient, d'y entrer par la grande porte. Cette aventure sociale nous ramène au temps de l'Europe médiévale. A une époque où les actions des hommes étaient avant tout régies par l'honneur. Il est possible de faire du commerce entre les différentes villes, à l'aide d'une flotte créée au fur et à mesure ainsi que par d'autres moyens de transport terrestres. Les marchandises que vous échangerez auront une incidence directe sur le bon développement des villes dont vous utiliserez les ports. Il est aussi vivement recommandé de penser à la nourriture des citoyens, même si ça ne rapporte pas autant que les bijoux ou autres produits de luxe. Si vous négligez d'équilibrer votre profit avec vos obligations envers vos concitoyens, n'attendez pas de reconnaissance de leur part... **Car le second intérêt de ce jeu tient à l'approche politique que les programmeurs ont voulu intégrer.** Il faut, pour devenir maire de la ville, se faire aimer de ses citoyens. Pour cela, il est nécessaire de tester de temps à autre l'opinion publique. Et si elle est défavorable, il faudra y remédier au plus vite. Des dons aux œuvres caritatives, une présence plus assidue aux manifestations publiques (mariages, fêtes)... autant de moyens de vous faire bien voir. Une fois que vous serez devenu le maire de votre ville, il vous faudra réfléchir un peu plus pour devenir le leader de toutes les villes (on ne se marie pas tous les jours...).

LE NOMBRE DE PARAMETRES GERES SERA SI ELEVE QUE VOUS DEVREZ A CHAQUE FOIS CHERCHER UNE STRATEGIE DIFFERENTE

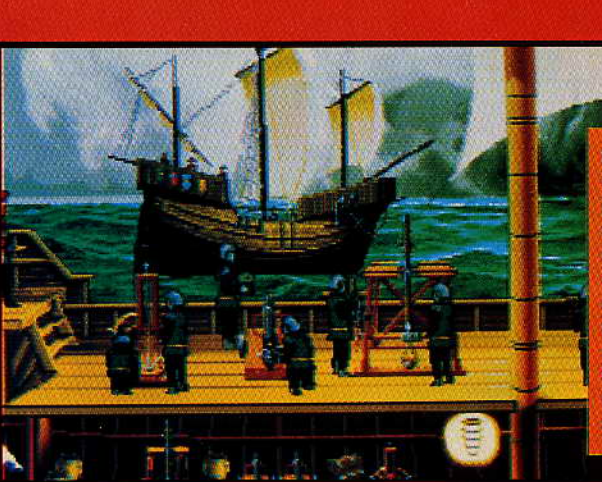
AVEC CE JEU, VOUS POUVEZ MEME VOUS MARIER. MAIS ÇA NE DURE QUE LE TEMPS D'UNE PARTIE...

Ce jeu se distingue surtout par sa grande richesse et par la variété des situations rencontrées. Il n'y a pas deux parties identiques ; les paramètres en jeu sont si nombreux que les chances pour qu'ils coïncident sur deux parties sont quasiment nulles. Des phases d'arcades sont présentes pour agrémenter un peu le jeu, et de rappels historiques modifient au fu et à mesure le cours du jeu. En fai tout au long d'une partie, les évé nements extérieurs ont une grand importance.

Enfin, ce jeu permet à quatr joueurs de s'affronter simultané ment. Ce fait est d'importance, ca les interactions risquent d'êtr assez intéressantes et conflic tuelles... On peut donc s'attendre une bonne conversion de ce je initialement développé en versio allemande et qui fait un tabac d l'autre côté du Rhin, depuis ju dernier.

VOILA UN JEU COMPLEXE ET GRAPHIQUEMEN SUPERBE

Patrick Eymar



Des phases d'arcade viennent compléter ce jeu complexe pour rompre la monotonie du simple trafic d'épices. Attaquer un autre galion peut se révéler une excellente chose pour les finances, mais attention, il faut gagner le combat, sinon...



Le personnage principal vient de mourir, une étrange atmosphère règne sur la place du marché habituellement si vivante.

QUATRE JOUEURS PEUVEN



Ce bateau, fidèle réplique d'un modèle ayant navigué il y a plusieurs siècles, illustre à merveille ce que vous devrez acquérir si vous voulez que vos affaires continuent de prospérer. Mais, faites attention, ce serait dommage de vous faire aborder par des pirates...

Sur cette carte du monde, vous pourrez apprécier la diversité des lieux où vous devrez commercer. On comprend mieux la difficulté de la tâche qui vous attend, lorsque l'on sait qu'il vous faudra devenir le «leader» de toutes les villes, pour finir le jeu.



PRONOSTICS

Patrick Eymard



Toutes ces heures passées à Sim City, et voilà que je ne suis même plus le maire de la ville, il me faut le redevenir... Enfin, le challenge s'annonce passionnant, d'autant que la réalisation semble superbe.

Rama



Ce qui m'a surtout frappé dans cette préversion de The Patrician, ce sont les graphismes, que je trouve superbes. Espérons que le reste sera de la même veine.

Dogue de Mauve



Je n'ai pas vu la version allemande de ce jeu mais il semble qu'elle remporte actuellement un énorme succès outre-Rhin. On peut donc raisonnablement s'attendre à un bon jeu. A suivre...

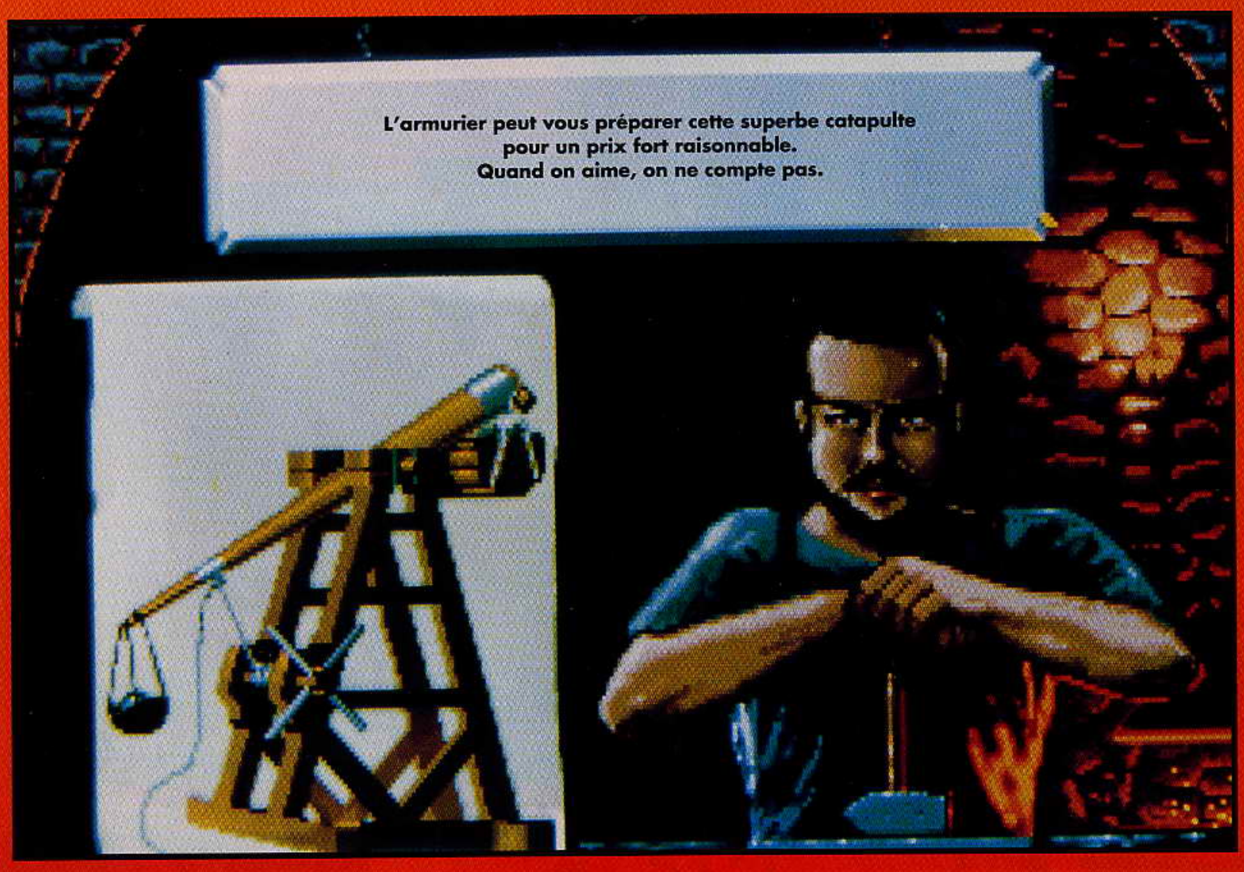


La place du marché est en flamme. Vite, allez cherchez des seaux. Pour faire la chaine , appelez tous les villageois des environs.Il ne vous reste plus qu'à souhaiter que lorsque l'incendie sera éteint , la ville ne soit pas totalement sinistrée; Car sinon, vous risquez fort de ne pas vous faire réélire à la mairie.

S'AFFRONTER SIMULTANEMENT

INTERVIEW

Tilt : Holger, tu es le responsable de développement de The Patrician. Après le succès que connaît ce jeu en Allemagne vous avez décidé de le développer en version française. La démo que j'ai pu essayer fonctionnait parfaitement, elle



était même assez rapide... Le jeu sera-t-il rapide lui aussi?

Holger Flottmann : Tout à fait... Le jeu sera aussi rapide que la preview, et il fonctionnera sans problème sur un 386sx.

Le jeu sera donc rapide. Combien de temps faudra-t-il pour finir une partie et devenir maire de la ville ?

Holger : Cela dépend... Le jeu possède une option de départ qui permet de choisir entre une partie longue et une partie rapide. Mais, dans les deux cas, c'est plus une question de jours que d'heures pour parvenir à être élu.

On peut y jouer à quatre simultanément.

Oui, quatre joueurs s'affrontent et décident d'un commun accord de l'ordre des tours de jeu. Cette option renforce la compétition et rend le jeu plus excitant.

Les parties semblent différentes à chaque début de jeu, est-ce que les stratégies restent les mêmes, malgré tout ?

Deux parties ne sont jamais identiques, à cause du grand nombre de variables dont la simulation tient compte. Cela signifie aussi que le joueur devra adopter une stratégie et une approche différentes à chaque fois. Par exemple, un joueur peut décider de gagner de l'argent en s'alliant avec les pirates, mais il peut aussi choisir d'être complètement honnête. Il peut encore se marier soit par amour, soit par intérêt, ou ne faire du transport que pour les cargaisons de luxe... Tous ces choix influeront sur le cours du jeu.

Selon toi, qu'est-ce qui distingue *The Patrician* des autres productions du même genre ?

Il y a plein de choses qui font la différence. D'abord la profondeur et la précison du contexte historique, qui agit véritablement sur le déroulement du jeu. Par exemple, lorsque l'Eglise décréte que le trafic d'armes est un péché mortel, vous devrez agir secrètement,sous peine d'être pris à partie par la justice. En plus, The Patrician *est plus qu'une simple simulation économique, le but final du jeu est de devenir le leader de* TOUTES *les villes du jeu. Vous devrez donc gérer au mieux votre image politique, à travers un mariage, des dons aux œuvres de charité, des dessous-de-table, l'appartenance aux guildes locales...*

Dans les simulations économiques auxquelles j'ai déjà joué, il y avait souvent des phases d'arcades qui devenaient un peu lassantes à la longue... Qu'en est-il pour *The Patrician* ?

Les séquences d'arcades ne seront pas ennuyeuses elles seront même amusantes. Si le joueur se lasse, il pourra toujours choisir de l'éviter.

On est bien d'accord : les paramètres du jeu changent à chaque partie et rendent toutes répétition impossibles...

En effet, cela est la conséquence directe du nombre énorme de variables qui sont gérées durant une partie.

Je trouve que les graphiques de la preview sont somptueux. Sont-ils réalistes ou viennent-ils uniquement de l'imagination du graphiste?

Les immeubles sont calqués sur la réalité, sans être digitalisés toutefois. On peut en dire autant des bateaux, qui sont des reproductions fidèles.

Votre succès en Allemagne est assez remarquable... Allez-vous développer une suite pour *The Patrician* ?

Oui. En fait, nous avons deux projets en chantier : un jeu de football et une autre simulation historique basée sur la vie de la reine Elizabeth d'Angleterre.

Voilà qui promet... En attendant, allez-vous développer *The Patrician* sur *Amiga 1200* avec les graphiques de la version *PC* (en 256 couleurs) ?

Nous pensons développer une version spécifique Amiga 1200, *mais nous venons juste de finir la version* CD-ROM *du jeu, et nous méritons du repos...*

Tout à fait, et merci encore.

REGARDS...

Autrefois liée à Thalion puis à Eclipse (deux autres éditeurs allemands), l'équipe d'Ascon a choisi de faire sécession et de monter son propre label. Espérons que leurs prochains jeux auront l'ampleur de The Patrician.

THE PATRICIAN

PC
AMIGA

Innocent Until Caught

PREVU POUR JUILLET SUR PC ET SUR Amiga.

PSYNOSIS

LES HEROS AU CŒUR PUR NE SONT DECIDEMENT PLUS A L'ORDRE DU JOUR ! ON NE VOLE PLUS, A PRESENT, AU SECOURS DE LA VEUVE ET DE L'ORPHELIN, ON... VOLE. LE CONCEPTEUR DE JEUX DIVIDE BY ZERO SUIT LA MODE ET LANCE* INNOCENT, *UN JEU D'AVENTURES DANS LEQUEL VOUS INCARNEZ ...UN VOLEUR.* INNOCENT., *OUI, PEUT-ETRE.... JUSQU'A PREUVE DU CONTRAIRE.

Il ne m'a pas l'air commode, celui-là, avec sa serpillière sur la tête. Une peine de cent ans de prison pour quelques menus larcins, c'est un peu sévère, non ? Future, présente ou passée, la justice n'est pas près de changer.



Une série d'icônes simples permet de parler avec les gens, de prendre des objets, d'examiner ou, plus simplement de jeter un coup d'œil.

AVEC INNOCENT, DIVIDE BY ZERO ESPERE BIEN CONCURRENCER LES MEILLEURS DU GENRE

INNOCENT UNTIL CAUGHT

VOUS METTRE DANS LA PEAU DE PERSO



Les graphismes d'Innocent contribuent énormément à l'atmosphère du jeu. Les teintes bleu sombre donnent au joueur la sensation constante d'être épié, en danger.

PRONOSTICS

MARC MENIER
Etant un adepte fervent de jeux de rôles, il me tarde d'essayer Innocent. En souhaitant que le scénariste laisse une belle part aux magouilles et aux cambriolages.

DOGUE DE MAUVE
Les jeux d'aventures sont loin de constituer la spécialité de Psygnosis mais il semble qu'avec Divide By Zero, ils aient trouvé une équipe de développement à la hauteur.



MORGAN FEROYD
Voilà un jeu qui s'annonce sympa. Sans être foncièrement différent des autres, le système paraît pratique. Qui plus est, le jeu est aussi prévu sur Amiga et c'est une très bonne chose !

Jouer un voleur, voilà une bonne idée ! Après tout, les aventuriers au cœur tendre, c'est bien mais, depuis quelques années, le stéréotype du héros vertueux nous est servi à toutes les sauces (la série des *Ultimas*, celle des *Police Quests*, etc.). Et la trame des scénarios est invariablement la même : une lutte manichéenne du Bien contre le Mal où les gentils viennent à bout des immondes méchants et restaurent la paix sur Terre (soupirs...). Voyez les contes de fées de grand-maman. Ils touchent encore nos âmes d'enfants, or ne sont-ils pas remplis de violence et d'actes répréhensibles ? Pour prendre un exemple, tous les joueurs de jeux de rôles (les vrais, pas les pâles imitations sur micro) vous diront combien il est ennuyeux à la longue d'incarner un paladin ou un avatar. Ils aiment aussi se mettre dans la peau de personnages aux penchants inavouables... Histoire de se défouler un bon coup (ce n'est qu'un jeu, rappelons-le). Et pourtant, les jeux d'aventures micros continuent de subir une censure souvent impitoyable.

C'est donc avec une impatience non dissimulée que j'attends de jouer le rôle de Jack T. Ladd. Voleur dans un futur pas si lointain, il se trouve dans de beaux draps quand débute l'aventure. Arrêté par le fisc (pire que la police, celui-là), il est déchu de toutes ses possessions et largué sur une planète voisine de la Terre. Seul et sans ressources. Les autorités lui donnent un mois pour réunir la somme d'argent nécessaire à sa libération. Entre services secrets et syndicats du crime, Jack va jouer serré pour garder sa réputation de voleur de haut vol. Les programmeurs ont tenu à faire d'*Innocent* un jeu au maniement intuitif, sans en restreindre les possibilités. Le contrôle se fait via la souris et l'inventaire est géré intelligemment par l'ordinateur. Une fenêtre est réservée au mode scan pour examiner plus précisément certains éléments du décor. Les dialogues sont dans des bulles, comme dans une BD.

Pour *Innocent*, les programmeurs ont développé leur propre système de jeu : Interspective. Il définit les personnages comme de vrais acteurs avec un script et des scènes à jouer; Les jeux d'aventures sont conçus d'une manière cinématographique. Pour cette superbe production, Divide By Zero n'a pas hésité à déposer des copyrights sur la plupart des moteurs du jeu : SmuttiText pour les bulles, CensoRound, CiniPlay et même Virtual Pornography (!?!). Pas de panique, malgré ces noms très techniques et chaudement évocateurs, la préversion d'*Innocent* qui nous a été montrée est une aventure graphique assez proche des classiques du genre: *Monkey Island*, *Indiana Jones* et autres productions Lucasfilm ou Sierra. Espérons que le personnage original de *Innocent* fera des émules.

Avec un peu de chance, les prochains héros des softs de Divide By Zero seront encore plus «vils» que ce fieffé voleur de Jack T. Ladd.

Marc Menier

Un procédé de «shading» permet de récréer la sombre ambiance des bas-fonds. Chaque personnage subit les effets de l'éclairage selon sa position par rapport à la source de lumière.

L'aventure commence bien. Au chaud dans sa cellule, Jack tourne en rond et compte les jours. Comme voleur, on fait mieux. C'est pas à notre Arsène Lupin national que ce serait arrivé.

INNOCENT UNTIL CAUGHT



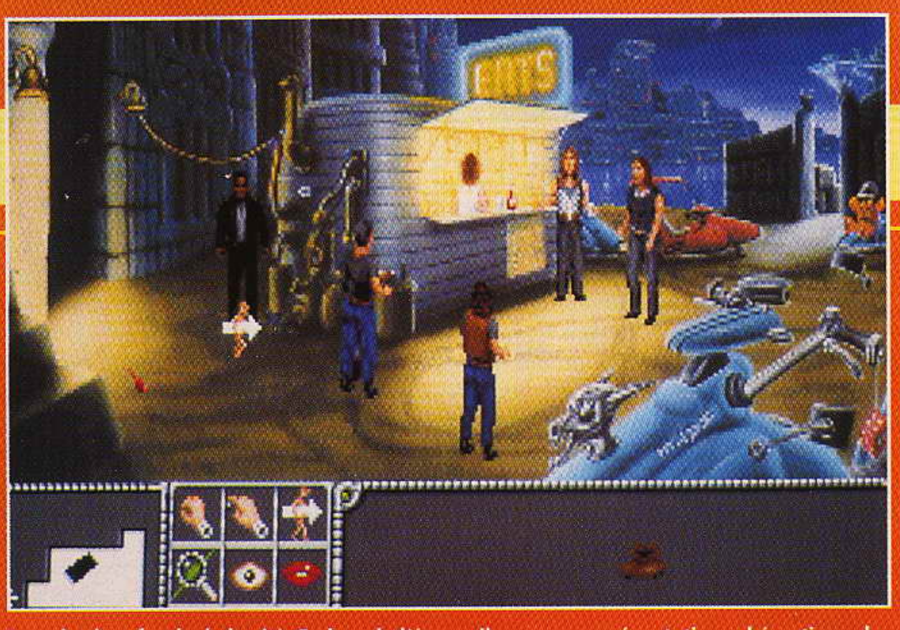


A gauche, le héros au regard ténébreux, typiquement anglais. A droite, le conducteur de taxi au visage typiquement graisseux. Les dialogues se font par l'intermédiaires de bulles comme dans les bandes dessinées. Il suffit de choisir avec le curseur la réponse qui vous convient.

REGARDS...

Divide By Zero, concepteur du jeu, a vu le jour en 1990 sous la houlette d'Andy Blazdell et de Simon Lipowicz, ancien de la RAF (armée de l'air britannique), Andy a travaillé plusieurs années en tant que Software Manager à Domark avant de former Divide By Zero.

En 1991, ils ont entamé ensemble un programme important pour le compte de Mirrorsoft mais la mort de Robert Maxwell a mis fin à leurs travaux. Comme Vivid Image, ils ont signé ensuite un contrat avec Psygnosis. Innocent est leur première grande production sur micro.



Dans les bas-fonds de la cité. En bas de l'écran, il y a une représentation schématique des lieux. Un simple coup d'œil permet de repérer les sorties et les endroits intéressants.

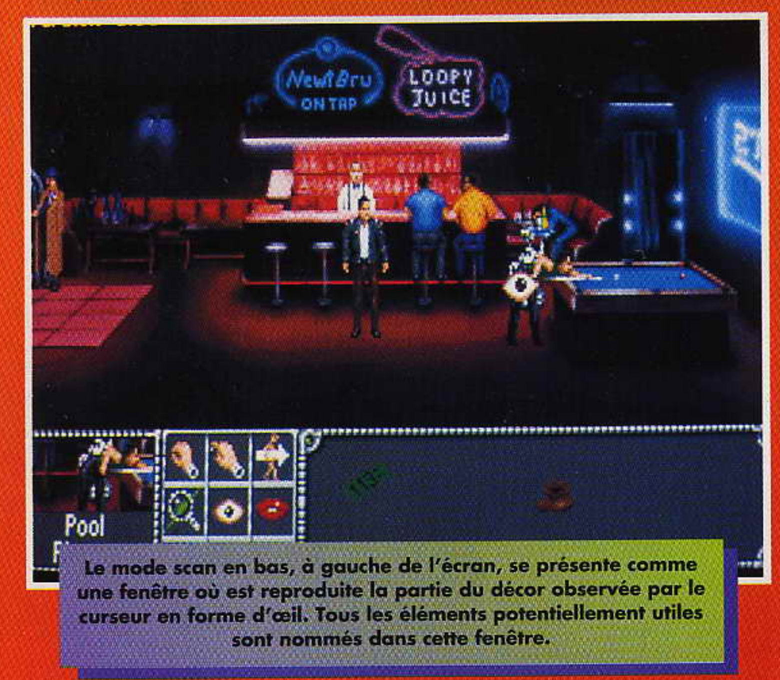
INTERVIEW

Tilt: Andy, tu es, avec Simon Lipowicz, le programmeur et le scénariste d'*Innocent*. Il vous a fallu combien de temps pour faire ce jeu ?
Andy : Environ un an.
Qu'est-ce qui vous a donné l'idée de prendre un voleur comme personnage principal ?
On pensait que les joueurs seraient plus intéressés par le rôle d'un personnage cynique, à la moralité douteuse. Cette démarche est assez rare dans les jeux d'aventures. Habituellement, les héros sont des exemples de bonne conduite.
Vous ne craignez pas le courroux des parents vous accusant d'influencer les jeunes joueurs en les incitant à la délinquance ?
N'exagérons rien ! Jack le héros d'Innocent n'est pas un démon. C'est un voleur mais pas un assassin. Il y a quand même une certaine morale dans notre jeu. L'histoire qui arrive à Jack prouve bien que le crime ne paie pas.
Bien sûr ! Et puis après tout ce n'est qu'un jeu ! Quelles ont été vos sources d'inspiration pour le scénario ?
Nous avons pris des exemples dans la vie de tous les jours. Pour tout vous avouer, Simon et moi-même avons été poursuivis par les impôts.
Ah, je vois. En fait, c'est une aventure autobiographique ?
Si on veut, oui ! (rires) Non, en fait, on a voulu mettre en scène des problèmes quotidiens dans un futur pas si lointain. Comme ça, chacun peut s'identifier au personnage de Jack T. Ladd. Mais n'allez pas croire pour autant que Simon ou moi ayons été des voleurs ! (rires)
Jack T. Ladd : Le T c'est pour quoi ?
No comment ! En fait, cela vient d'une expression populaire anglaise, rien d'important.
Je vois, passons à autre chose. Quels sont tes jeux préférés sur *PC* ?
La série des Monkey Islands et Indiana Jones de Lucasfilm. Ce sont, à mon avis, les meilleurs jeux d'aventures. Notre ambition était de faire un jeu capable de concurrencer les meilleurs Lucasfilm.
Le challenge est de taille. Vous pensez y être parvenu ?
Sincèrement, nous l'espérons ! Innocent comporte quelques atouts de taille. Le mode scan permet d'examiner certaines parties de l'écran. Les personnages sont dotés d'une intelligence, on peut leur donner des directives. L'histoire n'est pas linéaire, la trame du scénario se ramifie en plusieurs endroits du jeu. Le personnage n'est jamais tué ou bloqué, quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve. Le système de jeu d'Innocent est assez souple, il devrait plaire aux joueurs.
Je vous le souhaite de tout cœur ! Merci Andy d'avoir répondu à toutes ces questions et bonne continuation !

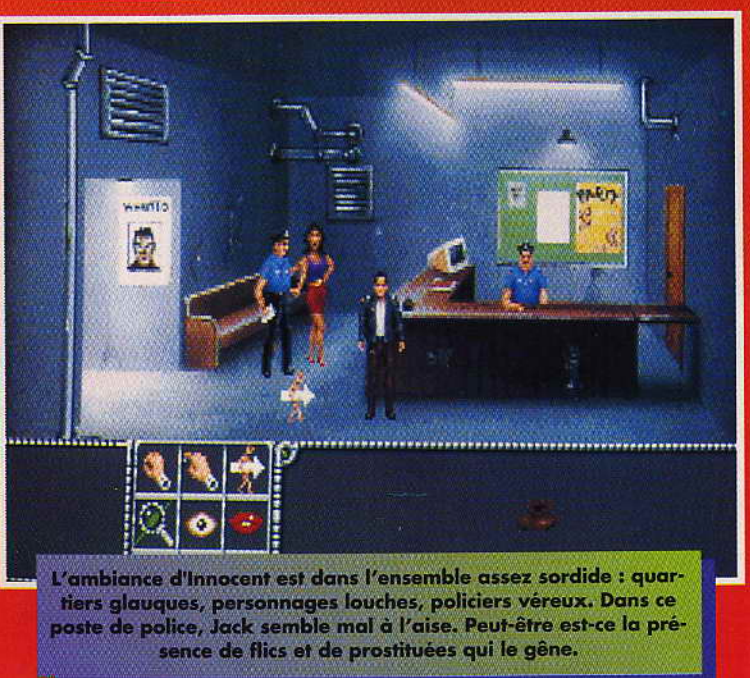
> **"DANS LA VIE, IL Y A DEUX CHOSES INELUCTABLES : LA MORT ET LES IMPOTS"**



Jack semble avoir un problème. Que voulez-vous ! Même dans le futur, un précipice reste un précipice. C'est pas très évolué, comme piège, mais c'est toujours efficace.



Le mode scan en bas, à gauche de l'écran, se présente comme une fenêtre où est reproduite la partie du décor observée par le curseur en forme d'œil. Tous les éléments potentiellement utiles sont nommés dans cette fenêtre.



L'ambiance d'Innocent est dans l'ensemble assez sordide : quartiers glauques, personnages louches, policiers véreux. Dans ce poste de police, Jack semble mal à l'aise. Peut-être est-ce la présence de flics et de prostituées qui le gêne.

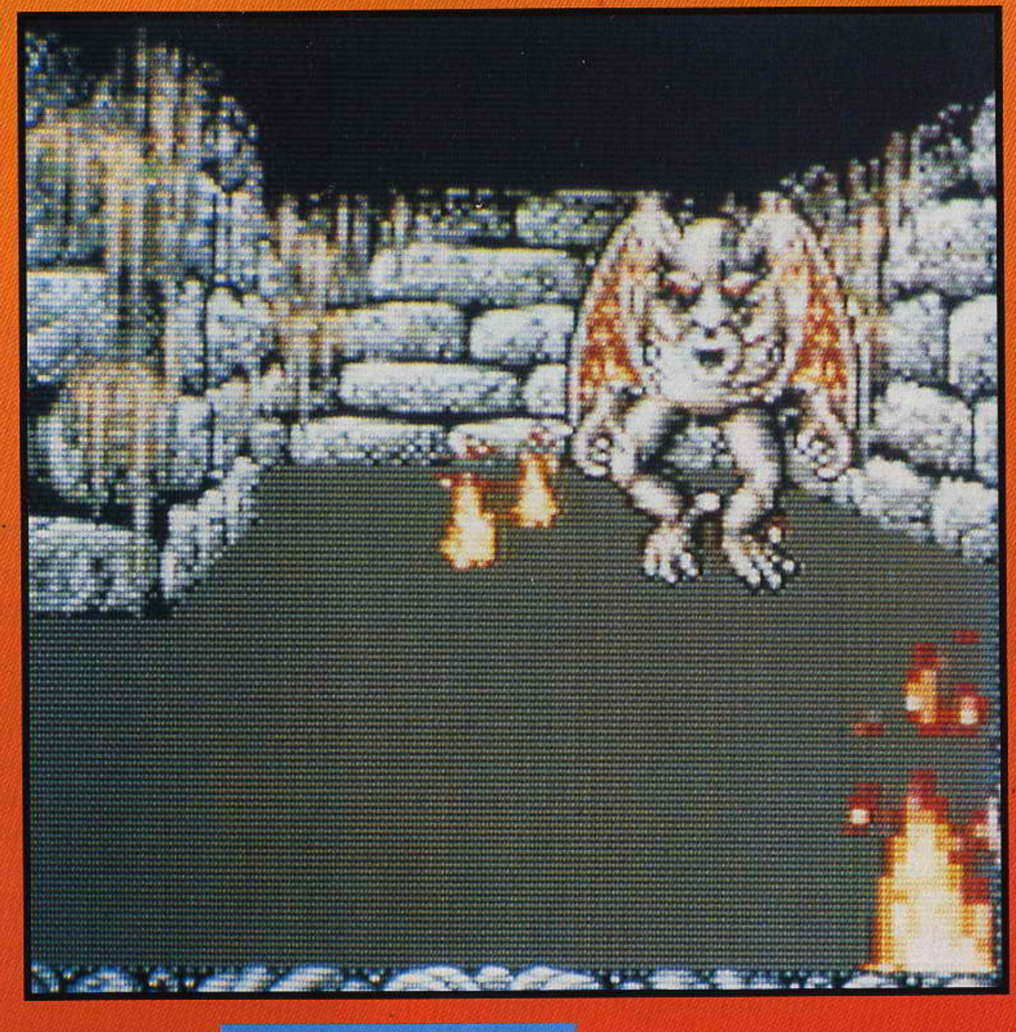
THALION

Ambermoon

Work in Progress

PREVU POUR L'ETE SUR Amiga (1 Mo) ET PLUS TARD SUR ST ET PC.

AMIGA ST. PC



Les monstres aussi sont représentés en 3D. Et comme les sprites sont vraiment gros, il n'y a pas trop d'effet de pixelisation, même à courte distance. Bravo Thalion !

APRES L'EXCELLENT JEU DE ROLES* AMBERSTAR, *THALION NOUS PREPARE* AMBERMOON, *UNE SUITE PLUS ETOFFEE ET DOTEE D'UNE RÉALISATION TECHNIQUE ETONNANTE. VOYONS QUELS PROGRES L'EQUIPE A FAITS CES DERNIERS MOIS.

***Amberstar*, le jeu de rôles allemand le plus soigné du moment, a remporté un vif succès auprès des aventuriers européens.** Déjà, l'équipe de Thalion travaille sur la suite, *Ambermoon*, dont nous avons commencé à vous parler il y a deux mois. Depuis, la présentation et le scénario ont grandement évolué. Jetons-y un coup d'œil...
Ambermoon commence soixante ans après *Amberstar*. Vous partirez donc à l'aventure avec de nouveau personnages.

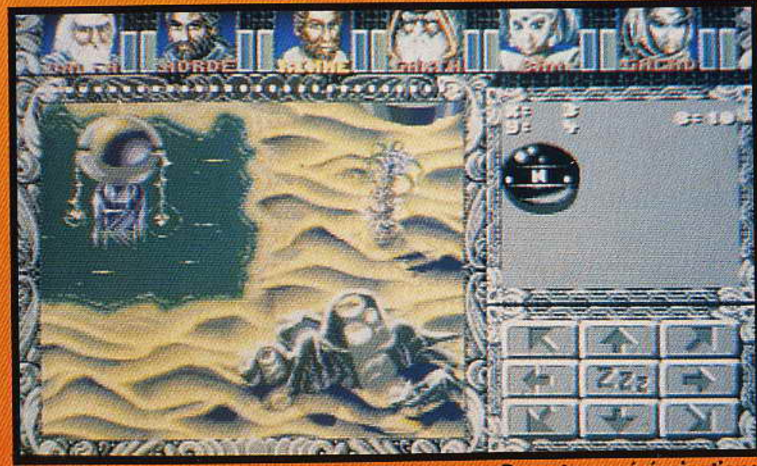
Mais ne vous inquiétez pas, malgré le temps passé, vous retrouverez certains personnages d'*Amberstar*. Dans le royaume de Lyramion, la magie peut aussi servir à prolonger la vie...
Par contre, le pays a changé d'aspect. Les efforts déployés dans *Amberstar* pour réduire à néant les plans diaboliques de l'horrible Marmion ont provoqué la chute d'un gigantesque astéroïde sur le sol de la planète. L'impact, et les turbulences atmosphériques qui en ont découlé, ont changé le visage du monde de manière catastrophique. Le héros d'*Amberstar*, vieilli, et son petit-fils font partie des survivants.
Durant les vingt ans qui ont suivi la chute du météore, le vieil aventurier a éduqué et entraîné l'enfant qui est devenu à son tour un homme fort et courageux.
Juste avant de mourir, votre grand-père (car, bien entendu, vous êtes le petit-fils) vous prie d'aller voir ce qui se passe dans les îles lyramiennes car il craint que le Mal n'y ait refait surface. **Votre première tâche est de retrouver l'équipement de votre grand-père, ce qui sera plus difficile** qu'on ne pourrait le penser. D'autres objets se révéleront vite nécessaires...
Bientôt, vous entrerez au hameau de Spannenberg où tout va mal.

VUE 3D OU VUE DU DESSUS, LES GRAPHISMES D'AMBERMOON SONT SUPERBES

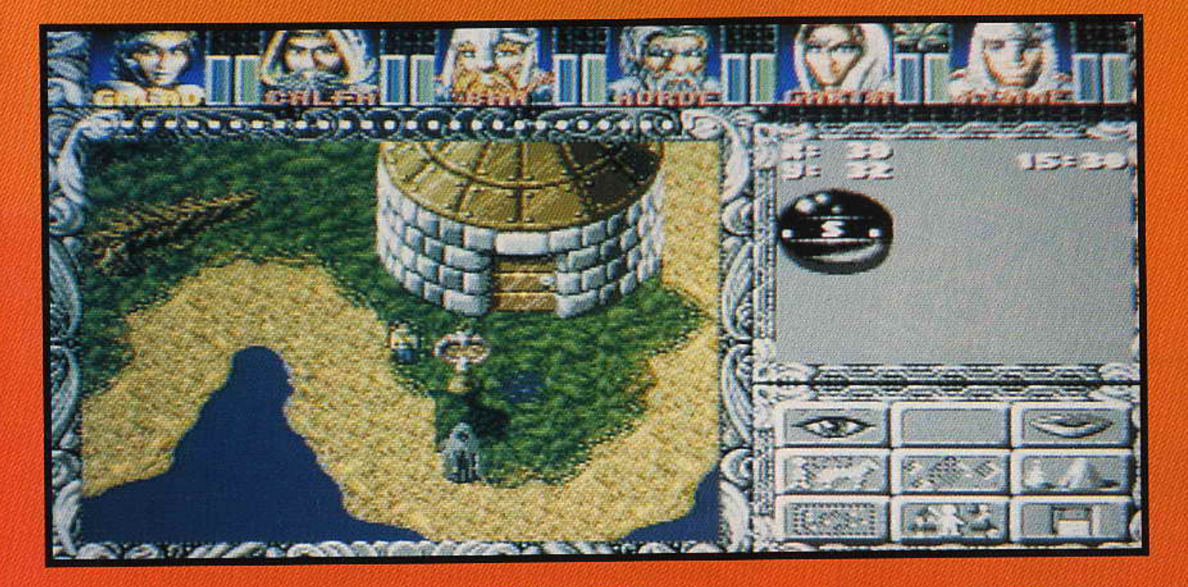
UN JEU DE ROLES « BETON » AVEC UN



Génial ! Une fonction carte très détaillée qui vous permettra de répérer les pièges, les monstres, les trésors et les endroits clés de chaque donjon.



Durant vos pérégrinations, vous serez amené à visiter des endroits très étranges et même d'autres mondes. Une chose est sûre : les graphismes d'Ambermoon sont nettement plus beaux que ceux d'Amberstar.



En mode «carte», votre groupe est représenté par un seul personnage (contrairement à Ultima VII, par exemple). Admirez au passage le grand souci du détail dont ont fait preuve les graphistes.

ROLISTES, A VOS MICROS ! LE ROYAUME DE LYRAMION N'ATTEND PLUS QUE VOUS !

Mais il serait dommage de vous dévoiler ici toute l'histoire. Sachez simplement que le suzerain du lieu vous présentera une liste de missions... Et que, si l'on en croit ce qui est déjà écrit, attendez-vous à ce que vos aventures soient épiques !

Pour améliorer vos talents et vos caractéristiques, vous trouverez des «entraîneurs» qui aident les héros à développer leurs pouvoirs.

Parfois, vous paierez en espèces sonnantes et trébuchantes, parfois vous devrez accomplir une petite mission avant d'accéder à leurs services. Après avoir choisi et modifié votre personnage principal, il sera souhaitable de vous trouver des compagnons à travers le royaume. Une fois le groupe au complet, chaque classe de personnage (quelques-unes ont étés modifiées par rapport à Amberstar) sera représentée.

L'organisation de la magie aussi a changé. Au lieu des sorts blancs, gris et noirs vous trouverez quatre groupes : la magie de la guérison, l'alchimie, le mysticisme et la destruction.

L'aventure sera trois à quatre fois plus grande que la première et l'ergonomie a été revue en conséquence. On aura accès à dix sauvegardes, la possibilité de placer ses possessions dans un coffre et de retourner automatiquement dans les magasins déjà visités.

Le maniement, lui aussi, sera plus simple et les combats beaucoup plus variés. Cela dit, les rencontres paisibles et les énigmes à résoudre auront plus d'importance que la «baston» pure et simple.

Dès que la programmation sera terminée, *Ambermoon* sera traduit et les auteurs s'attaqueront aux versions *ST* et *PC*. On ne chômera pas à Lyramion cet été !

Eva Hoogh

PRONOSTICS

Eva Hoogh
Vu l'application que les programmeurs consacrent au côté technique, j'espère vivement qu'Ambermoon pourra se mesurer aux ténors du jeux de rôles sur micro (Ultima VII, Underworld II, Wizardry VII).

Stefan Schachlor
La complexité de l'histoire et la qualité des graphismes (superbes) laissent à penser qu'Ambermoon sera vraiment un grand jeu. Mais, à mon avis, c'est la jouabilité qui décidera de son succès. J'attends la version définitive avec impatience !

Dogue de Mauve

Ce qui m'impressionne le plus dans Ambermoon, ce sont les donjons représentés à la manière d'Ultima Underworld. Faire ça sur un ST ou un Amiga, c'est vraiment un exploit ! Bravo à l'équipe de Thalion.

SCENARIO PLEIN DE REBONDISSEMENTS

INTERVIEW

Nous aurions pu réaliser une trilogie sur le modèle du premier épisode. Mais nous préférions retoucher nos outils de programmation afin d'améliorer le jeu.

TILT: Karsten, tu as créé la majeure partie du scénario d'*Ambermoon*. Etiez-vous pressés de donner une suite à la première partie ?
Karsten Köper : Non, pas vraiment. En préparant Amberstar, *nous avions déjà une foule d'idées qu'il était impossible d'implémenter à l'époque. Autrement, nous ne l'aurions jamais terminé. Sérieusement, nous aurions pu réaliser une véritable trilogie sur le modèle du premier épisode. Mais nous préférions retoucher encore nos outils de programmation afin d'améliorer le jeu.*

Il y aura une 3e partie ?
On verra...

Comparée à la belle version d'*Amberstar* sur *Amiga*, celle sur *PC* n'était pas spectaculaire.
On s'en rend bien compte, tu peux me croire. Le temps nous a sévèrement manqué et nous avons réalisé cette conversion à la vitesse grand V. Nous espérons ne pas avoir le même problème avec Ambermoon.

Tu es un très grand fan des jeux de rôles...
Oui, absolument ! C'est avec la série des Ultima *que je me suis passionné pour le genre.*

...quels sont tes titres favoris ?
Je tiens à dire que c'est mon avis en tant que joueur, pas en tant qu'auteur de jeu. Alors, techniquement, les Underworld *sont sensationnels ! Côté présentation, c'est le futur des JDR. Par contre, la complexité de* Wizardry VII *est inouïe. J'y ai joué pendant des mois entiers sans me lasser une seconde.*

Des JDR t'ont-ils déçu ?
Malheureusement, oui. Might & Magic IV *est extrêmement beau, mais d'une durée de vie nettement trop courte. Je préfère* MM3. *J'aime beaucoup* Ultima VII, *mais il y a vraiment trop de bugs. Bon, d'accord, il reste toujours un bug ou deux mais là, cela enlève du plaisir au jeu.*

Quels titres attends-tu?
Underworld III *et...* Ambermoon.

Merci, Karsten, et bon courage.



«P'tit poucet, p'tit poucet, ne va pas dans la forêt !» Attention, car dans certains endroit (et à certaines périodes du jour et de la nuit), la visibilité se réduit petit à petit. Les monstres qui rôdent risquent de vous prendre par surprise.



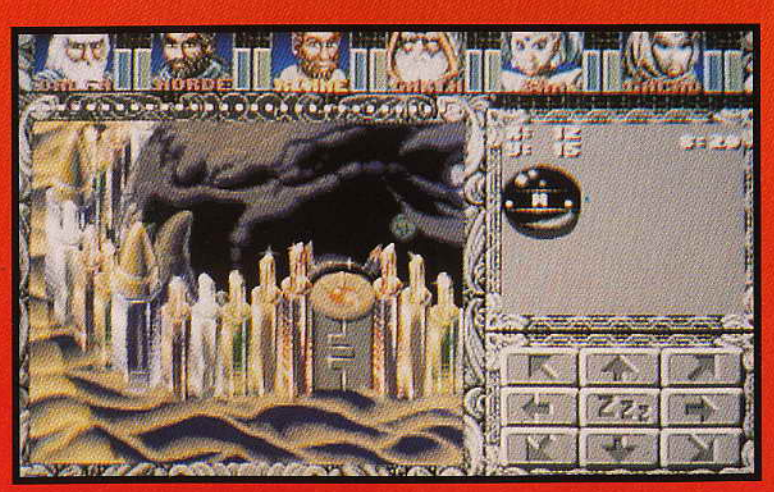
« Quand t'es dans le désert depuis trop longtemps». Les îles Lyramiennes sont toutes différentes. Sur chacune d'elles, vous devrez résoudre bien des énigmes avant de pouvoir continuer votre route.

REGARDS...

- Thalion, éditeur allemand, est connu pour ses jeux d'arcade (Enchanted Land, Lionheart). Trois ans après son premier jeu de rôles, Dragonflight, Thalion a récemment publié Amberstar.

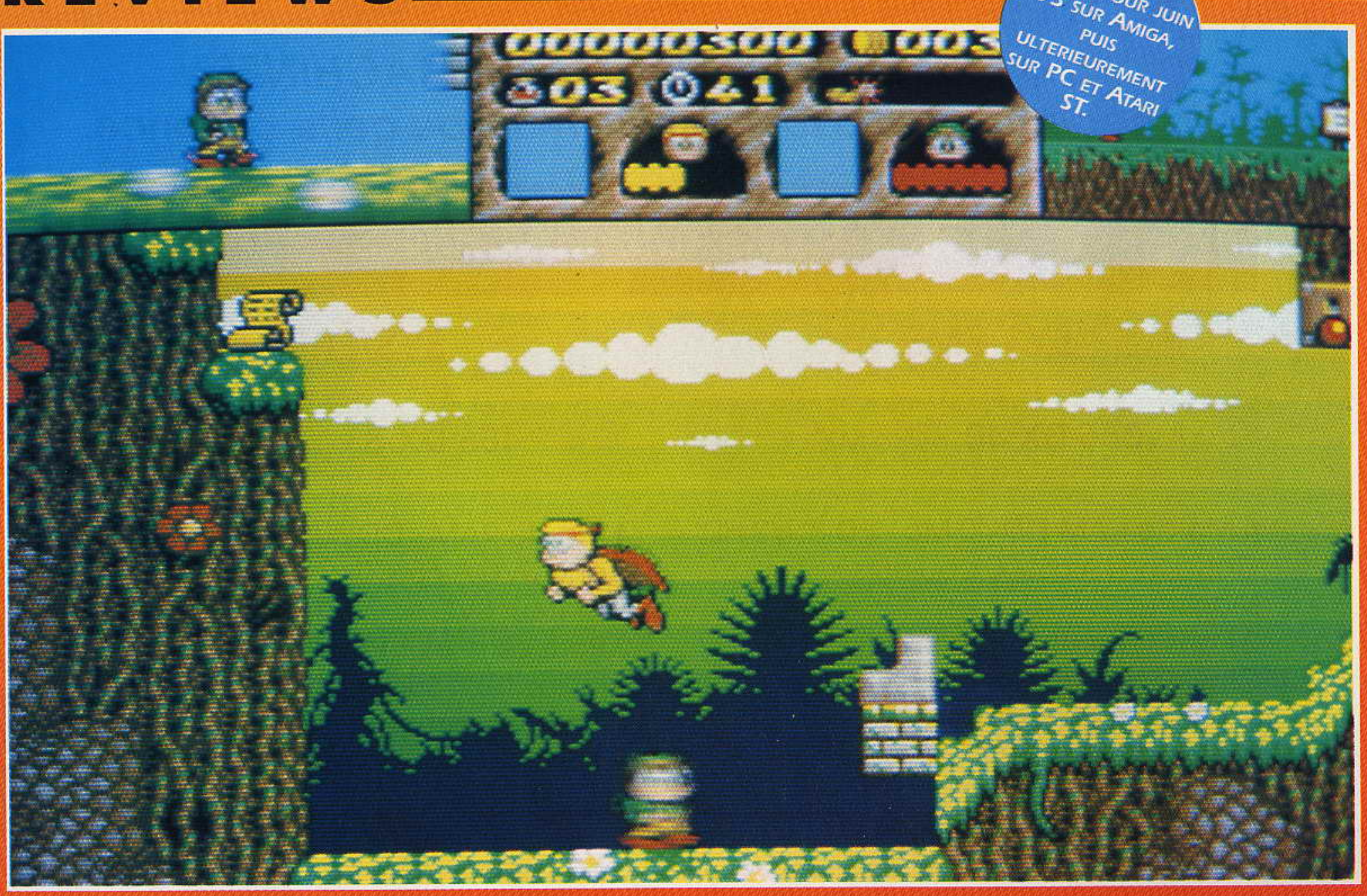
- Karsten Köper et Jurie Hornemann, spécialistes de l'heroic-fantasy, ont conçu le scénario très complexe d'Ambermoon. Ils se sont également chargés de la programmation. Matthias Steinwachs, qui a réalisé la bande sonore de No Second Prize et de Lionheart, à composé la musique. Les graphismes sont l'œuvre de Monika Krawinkel, Henk Nieborg et Thorsten Mutschall sous l'égide d'Erik Simon, chef de projet.

- Actuellement, l'équipe ne pense qu'à terminer Ambermoon. Plus tard dans l'année, Thalion veut nous offrir deux simulateurs un peu différents... Et ils nous ont promis No Second Prize 2, la suite de leur excellent jeu de course !



Votre quête va vous mener dans des lieux étranges où la main de l'homme n'a jamais posé le pied. Il faut dire qu'Ambermoon est trois fois plus vaste qu'Amberstar (qui n'était pas exactement riquiqui).

PREVU POUR JUIN 93 SUR AMIGA, PUIS ULTERIEUREMENT SUR PC ET ATARI ST.



Le premier niveau n'est pas trop difficile. Vous pourrez même vous entraîner avant en mode facile.

LORICIEL

The Cart

AMIGA

UN ZESTE DE LEMMINGS, *UNE LARME DE* SLEEP WALKER, *UNE TOUCHE DE* PUSH OVER, *LE TOUT A LA SAUCE BEAT'EM ALL/PLATE-FORME,* THE CARTOONS *AURAIT PU N'ETRE QU'UN ASSEMBLAGE DISPARATE ET SANS AME. IL N'EN EST RIEN ET LE PROGRAMME PROMET AU CONTRAIRE D'ETRE ATTACHANT*

Ce dernier programme micro de Loriciel s'inscrit dans la lignée des jeux d'action «intelligents». Au premier abord, on ne peut qu'être frappé par la ressemblance avec *Sleep Walker* et *Lemmings* : vous contrôlez un personnage qui doit tout faire pour que son ami puisse atteindre la sortie sans encombre. Mais, en fait, la ressemblance s'arrête là. Le surhomme que vous guidez craint, tout comme son protégé, les dangers du chemin et les monstres qui rôdent. Le but est justement de dégager ce chemin. Pour les monstres, il suffit d'un bon coup de poing ou de pied pour qu'ils se désagrègent, libérant une précieuse piécette. Rien ne vous empêche d'ailleurs de les tirer de loin comme à la fête foraine, en usant de l'un des parchemins magiques glanés en route. Mais il est autrement plus difficile de gérer le trajet lui-même.

THE CARTOONS : UN SUPERMAN ET SON PETIT PROTEGE POUR UN JEU ATTACHANT

La progression de la difficulté est très bien étudiée. Au début, les choses restent très simples : une

IL FAUT AVOIR LE COUP D'ŒIL ET REFLECH

THE CARTOONS



Ce n'est ni par vos coups ni par vos sorts que vous pourrez vaincre ce monstre de fin de niveau. Il faut «seulement» parvenir à faire tomber les shurikens, en brisant les blocs de pierre à l'aide du marteau.



L'écran d'intermède qui annonce chaque changement de niveau.

PRONOSTICS

Jacques Harbonn
Disposant d'une version jouable pour cette preview, je me suis tellement plongé dans le jeu que j'y ai passé beaucoup plus de temps que prévu. Un gage de qualité.



Dogue de Mauve
Encore un jeu d'action-stratégie ! Mais, pour une fois, ne boudons pas notre plaisir : The Cartoons semble être un bon jeu, réunissant harmonieusement un maximum de genres.

Piotr Korolev
J'ai craqué pour Lemmings, puis pour la petite fourmi de Push Over. Je sens qu'avec The Cartoons, je vais encore passer quelques nuits blanches devant mon écran !



Le boss du deuxième monde n'est pas très engageant. Il faut toujours faire tomber les étoiles, mais cette fois, en actionnant les bons interrupteurs.

oons

marche d'escalier à poser pour changer de niveau, un bloc de pierre à faire tomber pour boucher un trou, un muret à détruire à coups de pied, et le tour est joué. Mais, par la suite, les énigmes sont autrement plus complexes : mise en place d'ascenseurs pour changer d'étage, plates-formes mobiles pour franchir les gouffres, bombes pour détruire des éléments indésirables, interrupteurs à activer pour libérer des passages, blocs de couleur à apparier pour les faire disparaître, etc. Ces éléments, intégrés au paysage, ne sont pas toujours faciles à atteindre.

Le jeu n'est pas linéaire : il peut exister plusieurs passages, certains objets sont inutiles et d'autres devront servir plusieurs fois. D'autres éléments enrichissent encore le programme. Ainsi, il existe de nombreux bonus disséminés dans les niveaux. Mais, si certains sont récupérables par les deux compères, la plupart sont spécifiques à l'un d'eux. Quand ils sont destinés au protégé, il faut que «Superman» s'arrange pour le conduire jusque-là. La gestion des bonus trouvés, qui sont accessibles à tout moment, oblige à une certaine stratégie, tout comme la gestion de l'argent, qui sert à acquérir d'autres bonus.

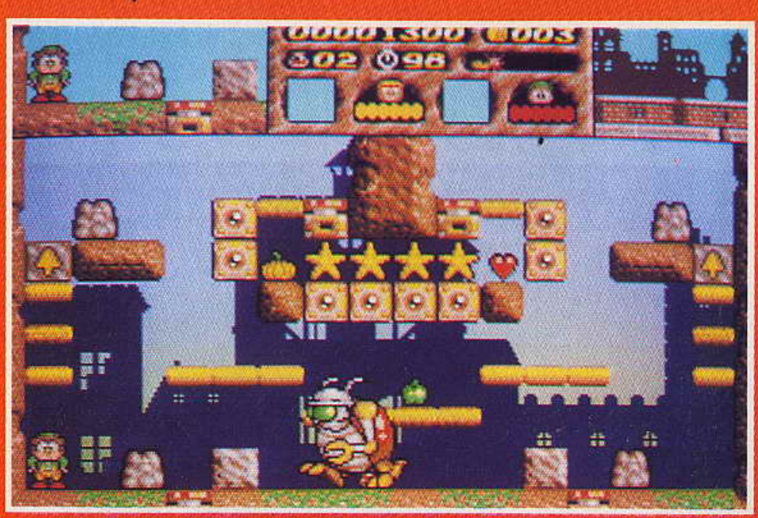
LE PATCHWORK DES DIFFERENTS GENRES ABORDES FONCTIONNE A MERVEILLE

La sauvegarde partielle en cours de niveau (à la manière de *Sonic*) et les codes permettent une progression régulière.

Le jeu comporte sept mondes (ville, forêt, maison, enfer, etc.), chacun d'eux se subdivisant en trois niveaux. Un monstre gardien vous attend à la fin de chaque monde et il faudra faire preuve d'astuce pour le vaincre. Quelques niveaux bonus complètent le tout. La qualité de réalisation est réelle. S'il est difficile de se pâmer devant les décors, ceux-ci sont mignons et variés, avec un usage constant des dégradés de ciel et du scrolling différentiel pour rehausser le tout. Michel Winogradoff nous a concocté de jolies mélodies, différentes pour chaque monde, et la version finale comprend aussi des bruitages. Si vous avez aimé *Lemmings* et ou *Push Over*, surveillez bien la sortie de ce programme.

Jacques Harbonn

IR VITE POUR « BATTRE » LA PENDULE


Autre monstre gardien et nouveau puzzle encore plus difficile : plate-forme friable, blocs à déplacer pour activer en permanence des plaques sensibles, etc.


Les monstres sont tout petits , mais très finement dessinés (sans jeu de mot) et assez variés au cours des niveaux.


Un nouveau boss : celui-ci est encore plus hideux. Le puzzle est, lui, toujours plus complexe.

INTERVIEW

Lemmings, comme tous les grands jeux qui ont révolutionné la micro de loisir, a ouvert des horizons nouveaux aux programmeurs.

Tilt : Bernard, tu es le chef de projet de *The Cartoons*. Qui a été à la base du projet?

Bernard Auré : Patrick est venu nous voir un jour avec son carton sous le bras, contenant non seulement les ébauches graphiques du jeu, mais aussi du scénario et du gameplay. Le projet nous a semblé vraiment intéressant. Aussi avons-nous mis David, programmeur indépendant, sur le coup.

Tilt : On ne peut s'empêcher de trouver des similitudes entre *The Cartoons* et *Lemmings* ou *Sleep Walker*. Qu'en est-il exactement?

Lemmings, *comme tous les grands jeux qui ont révolutionné la micro de loisir, a ouvert des horizons nouveaux aux programmeurs de jeu. Il est donc normal qu'il y ait des références communes avec* The Cartoons, *qui est loin d'être une pâle copie. En revanche, il ne s'agit que d'un hasard pour* Sleep Walker. *Le projet de* The Cartoons *a en effet débuté il y a maintenant un bon moment : septembre 91 pour le projet et début 92 pour la programmation.*

Cela semble un peu long. Y a-t-il eu des problèmes de développement?

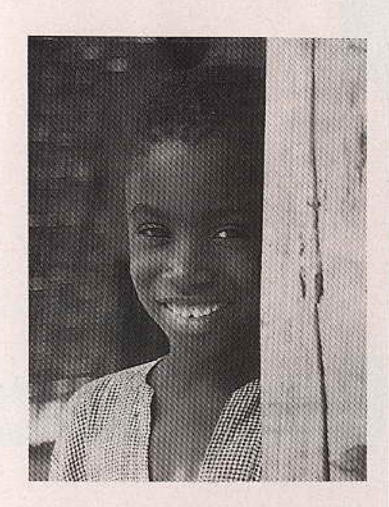
Non pas de réels problèmes du genre gros bugs impossibles à circonvenir. Mais un certain nombre de contretemps ont marqué la gestation de ce logiciel. Cela dit, tout est maintenant réglé. Le programme est quasi finalisé et David travaillera, dans la foulée, à sa conversion sur ST.

Merci, Bernard et... à bientôt.

REGARDS...

David Peres a programmé le code de The Cartoons grâce à l'assembleur Devpak 2. C'est un passionné de jeux d'action. Il possède chez lui un Amiga 2000 et une Megadrive. Le PC qu'il a acquis récemment lui a ouvert de nouveaux horizons : jeux d'aventures et de rôle en particulier. Les graphismes sont dus à la souris de Patrick Daher, qui travaille sous Deluxe Paint III. David a participé aussi intensément au «gameplay». Enfin, les musiques, présentes, et les bruitages, à venir, sont le fait du sympathique et talentueux Michel Winogradoff, au palmarès conséquent. Il travaille pour sa part sur Notator ST.

Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...

Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits Sénégalais qui ne sont pas scolarisés.

Mais aujourd'hui, il est inscrit à l'école près de son village. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres.

Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

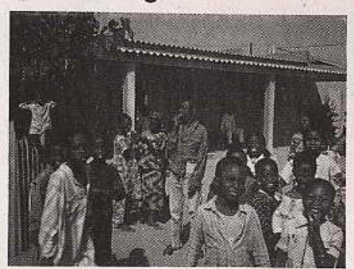
A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des instituteurs...

Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation.

Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être ! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :



67, boulevard Soult
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

AIDE ET ACTION A OBTENU LE PRIX CRISTAL 1990 POUR LA TRANSPARENCE DE SA GESTION FINANCIERE

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.
Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F ☐ 300 F
☐ 500 F ou plus.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. ______
En majuscules S.V.P.
______
Prénom ______
N° ______ Rue ______
______
Code Postal ______ Ville ______
______ Tél. ______
Profession (facultatif) ______

Ti 114

Fields of Glory The Road to Waterloo

Prévu sur PC en juin et ultérieurement sur Amiga.

PC

MICROPROSE

MICROPROSE NOUS PROPOSE UN WARGAME QUI POURRAIT FORT BIEN COMBINER LES AVANTAGES DES NOUVEAUX WARGAMES « IMAGINAIRES », PLUS INTUITIFS D'USAGE ET PLUS BEAUX, À LA RÉALITÉ HISTORIQUE POUSSÉE DES WARGAMES CLASSIQUES.



Les troupes se préparent à la bataille, qui va se dérouler dans le tumulte des cris et des coups de canon. Les maisons existaient vraiment à l'époque.

Fields of Glory vous propose de revivre une période marquante de l'Histoire de France. **Le scénario se situe pendant les Cent jours, lorsque Napoléon reprit le pouvoir en 1814, après son exil à l'île d'Elbe.** Le programme simule les six batailles de cette période. Vous pourrez décider de les jouer indépendamment ou d'entreprendre une campagne plus vaste les englobant toutes. Deux autres affrontements complètent le jeu, plus simples et pouvant donc servir d'entraînement. Le joueur pourra incarner au choix Napoléon, Blucher ou Wellington, et affronter le programme ou un partenaire relié en réseau.

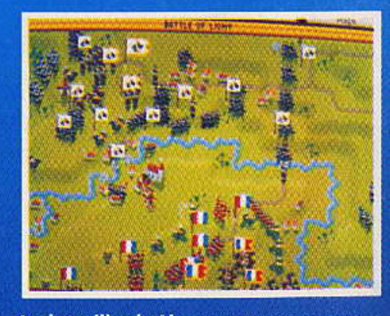
Les concepteurs du jeu ont porté un effort tout particulier sur la réalité historique. Nous avons d'ailleurs pu vérifier le sérieux qu'ils apportaient à cet aspect, leur bibliothèque étant remplie d'ouvrages traitant des guerres napoléoniennes, des uniformes de l'époque et autres livres d'Histoire. Les amoureux de réalisme seront vraiment à la fête. Les troupes se trouvent exactement là où elles devraient être, en tenue d'époque, avec leur armement. Ce réalisme se retrouve aussi au niveau géographique.

MICROPROSE PROUVE QUE L'ON PEUT FAIRE UN WARGAME HISTORIQUE VRAIMENT ATTRAYANT

La carte des lieux est d'une précision diabolique, reflétant la moindre dénivellation de terrain, mais aussi toutes les maisons et constructions diverses qui s'érigeaient sur les lieux à l'époque. **Cette précision historique ne s'est pas faite au détriment de la facilité de jeu.** Ainsi la carte dispose de trois grossissements, depuis une vue éloignée où chaque écran couvre 20.000 km^2 (parfait pour juger d'un seul coup de la disposition d'ensemble des forces en présence), jusqu'à une vue rapprochée où l'écran le couvre plus que 2 km^2, et qui se révèle excellente pour observer de près les combats.

Un simple clic sur une unité suffit à faire apparaître une fenêtre de renseignements : nature de l'unité, nom et portrait des chefs qui la dirigent, etc.

La réalisation fait honneur aux capacités des *PC* modernes.



La bataille de Ligny va commencer. Le contrôle des ponts est capital pour éviter de se faire déborder par les troupes ennemies.

FIELDS OF GLORY COLLE AU PLUS

INTERVIEW

Tilt : Adrian, tu es l'un des concepteurs de ce wargame historique. Etais-tu déjà passionné par l'histoire et les wargame en général ou es-tu venu à participer à ce projet par un concours de circonstances ?
Adrian Earle : Non, il s'agit vraiment d'une passion profonde pour l'histoire et pour l'informatique. Les wargames sont pour moi le meilleur moyen de concilier mes deux passions. Mais mes goûts ludiques ne se limitent pas à cela, loin de là. Je suis un véritable fou de jeux en général et il faut que j'ai ma dose quotidienne.
Je pense donc que tu dois être équipé en micros et/ou consoles ?
Tout à fait. Je possède un Amiga *et un* Atari ST.
Et quels sont tes jeux préférés sur ces machines ?
Dans les deux cas, *Lemmings*, jeu prenant s'il en est. Mais je joue aussi à bien d'autres types de jeux. Un autre programme m'a aussi beaucoup marqué : *Railroad Tycoon* sur *PC*. Je vais maintenant pouvoir aussi y jouer sur mon *Atari.*
Depuis combien de temps es-tu dans le milieu micro informatique de manière professionnelle ?
Celà doit faire maintenant deux ans.
Et quelles sont tes autres réalisations ?
J'ai participé à Subuteo (une sorte de Baby-foot), qui a été édité par Goliath.
Merci Adrian de nous avoir consacré un peu de ton temps et à bientôt.

PRONOSTICS



Jacques Harbonn
A mon avis, Fields of Glory est capable d'attirer dans l'univers assez particulier des wargames un bon nombre de joueurs de stratégie plus classique.



Dogue de Mauve
Je ne voue pas une passion immodérée aux wargames, mais il n'est pas impossible que je me laisse tenter cette fois, le jeu semblant vraiment séduisant.



Piotr Korolev
Pour moi, les seuls «wargames» dignes de ce nom se déroulent dans les airs, aile contre aile, dans le stress d'un «dogfight». Toutefois Fields of Glory apparaît bien prometteur et capable à me faire jouer les rampants au moins quelques heures.

REGARDS...

Fields of Glory *est conçu et programmé par une des équipes de développement de Microprose Angleterre. Cette équipe se compose de* Jim Bambra *et* Adrian Earle *pour la conception et les recherches historiques, de* Steve Green *et* Mark Lyhane *pour le code,* John Broomhall *et* Andrew Parton *pour la bande son et enfin* Allan Holoway, Martin Smillie *et* Eddie Garnier *pour les graphismes. Une équipe solide, à la mesure du logiciel.*

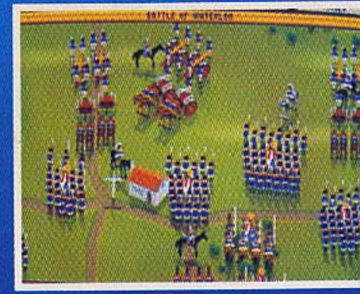
Chacune des unités combattantes (fantassins, canonniers et leur pièces d'artillerie, cavalerie) est représentée par une petite figurine particulièrement bien dessinée. Les portraitssont tout aussi superbes. Les combats sont rehaussés d'animations et d'effets sonores pour accentuer encore le réalisme.
Plus que quelques semaines à attendre pour enfin savoir s'il était possible de remporter Waterloo.
Jacques Harbonn



Un simple clic souris dévoile la composition de l'unité combattante et des généraux qui la dirigent. Admirez les portraits, réalisés d'après les gravures d'époque.



La carte a été stylisée, mais n'en contient pas moins toutes les informations exactes et necessaires au bon déroulement des manoeuvres.



Waterloo, Waterloo, morne plaine. Mais ce n'est pas le moment de rêver car la «morne plaine» est plutôt agitée !



Pas la peine de vous faire un dessin : les forces coalisées anglo-prussiennes ont gagné et Waterloo est un nouvel échec.



La bataille tourne mal. Les grognards entourent leur empereur-idôle mais tout leur courage n'y suffira pas.

PRES A LA RÉALITÉ HISTORIQUE

PC

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

OCEAN

PREVU POUR JUIN 93 SUR PC.



L'intro est assez bien faite. Sortant des eaux (subtile référence à Ocean !), une balle de golf vient finir sa course sur le green.

OCEAN S'ATTAQUE A LA SIMULATION DE GOLF, UN GENRE NOUVEAU POUR LUI. CE SECTEUR EST ACTUELLEMENT DOMINE PAR US GOLD ET MICROPROSE. MAIS LE PETIT DERNIER D'OCEAN NE MANQUE PAS D'ATOUTS POUR LES AFFRONTER.

REGARDS...

▶ ***International Open Golf Championship est développé par l'équipe de RISC (qui programme pourtant sur processeur CISC !). Le code lui-même est une création de Martin Lyons et Dave Harrison, aidés de Ron Dulton et Paul Hodgson.***

▶ ***Les graphismes sont dus à Tony Meredith, tandis que Mike Anderton s'est chargé de la bande son.***

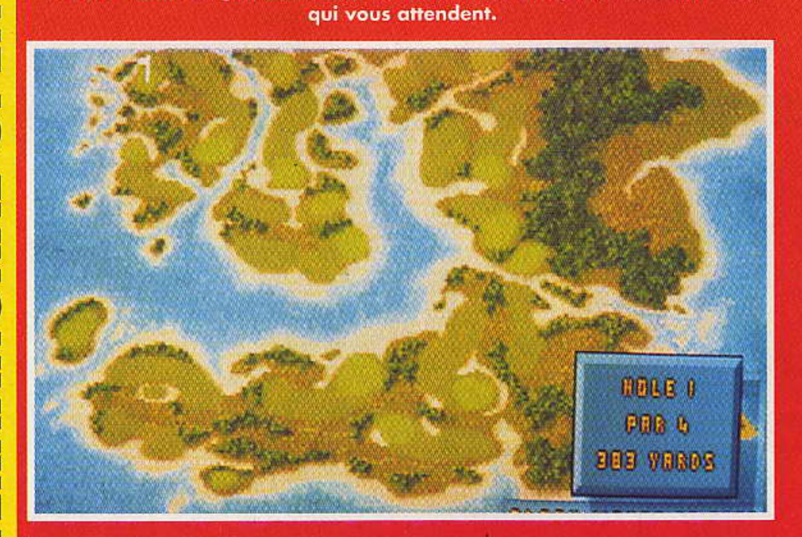
Comme tout programme de golf qui se respecte, *International Open Golf Championship (IOGC)* vous propose différents parcours de 18 trous. Les parties peuvent s'y dérouler de manière variée : jeu simple pour un à quatre joueurs, match entre plusieurs joueurs, option «skins» pour jouer de l'argent, deux modes quatre joueurs et enfin un mode entraînement. Chacun de ces modes dispose de trois niveaux de difficulté, qui règlent la précision des swings et l'importance des facteurs externes.

L'écran de jeu est original. La plus grande partie est dévolue à la vue 3D. Celle-ci est bordée par une série de «boutons-icônes», pour régler les options.
On peut prendre connaissance des informations concernant le trou joué ou changer de club.

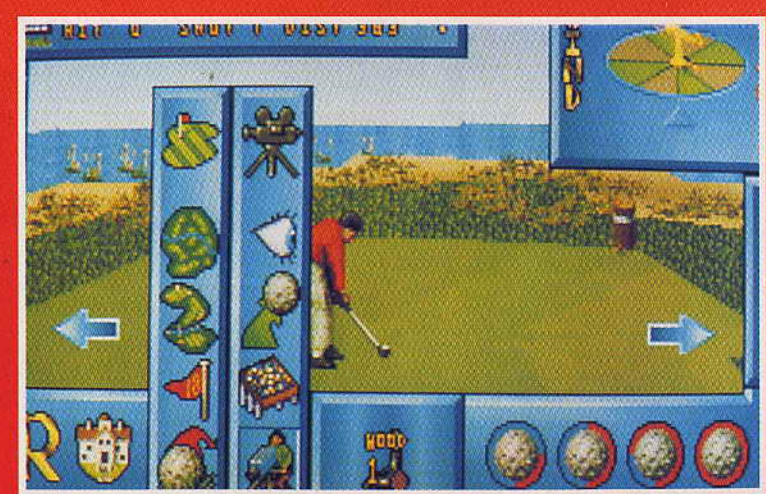
LA VARIETE DES SUIVIS DE BALLE EVOQUE UNE RETRANSMISSION TELEVISEE

D'autres options sont disponibles : affichage d'un drapeau signalant la direction du trou, quadrillage du sol pour un meilleur repérage et représentation ou non du golfeur à l'écran. Avant le swing, il est possible de visualiser le trajet probable de la balle, le trajet jusqu'au trou et, enfin, d'avoir une vue aérienne du trou ou de l'ensemble du parcours. La dernière option, «caméra», permet de définir le type de prise de vue : vue arrière simple, comme celle qu'aurait un vrai golfeur qui voit partir sa balle; travelling pour suivre la balle de face, de profil ou de dos; vues fixes de départ puis d'arrivée de la balle et, enfin, un «mode cinéma» qui combine toutes les techniques pour donner le plus de vie possible à la représentation.

La vue aérienne générale, bien réussie, donne un aperçu des difficultés qui vous attendent.



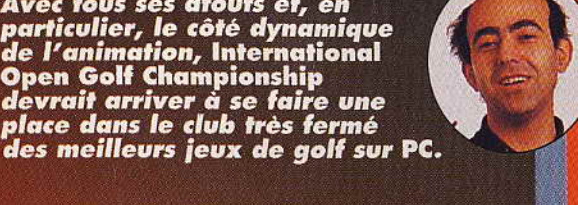
Les «languette» des menus se tirent à la demande, pour révéler les différentes options proposées.



AVANT LE SWING IL EST POSSIBLE DE VISU

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

PRONOSTICS



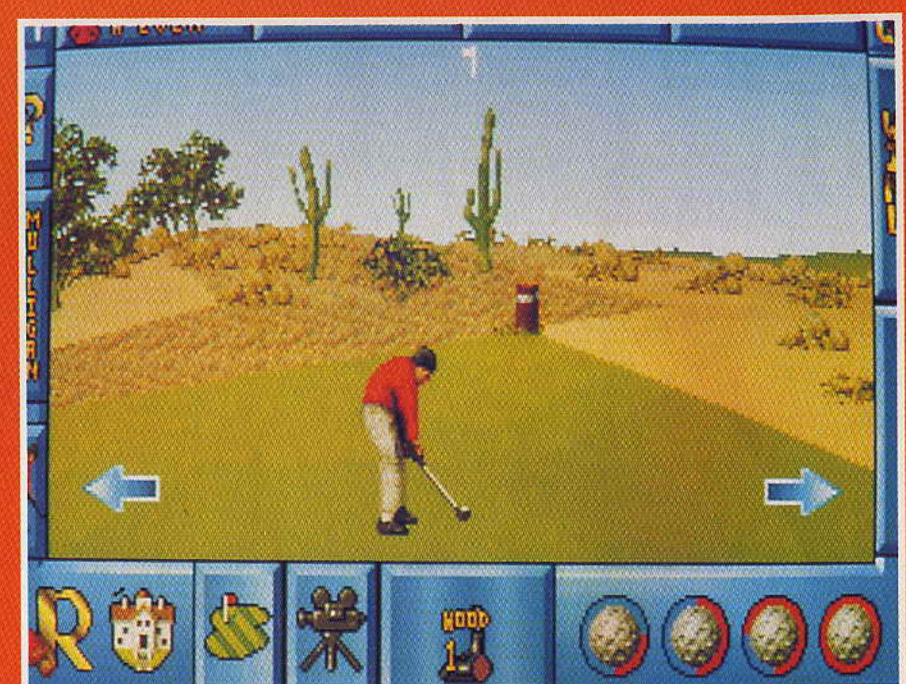
JACQUES HARBONN
Avec tous ses atouts et, en particulier, le côté dynamique de l'animation, International Open Golf Championship devrait arriver à se faire une place dans le club très fermé des meilleurs jeux de golf sur PC.



PIOTR KOROLEV
Seul Links 386 Pro est parvenu à me donner vraiment l'impression d'être sur le green. Et ce ne sont pas les graphismes quelconques de ce jeu qui ne feront changer d'avis !



MORGAN FEROYD
International Open Golf Championship dispose de nombreux atouts. Mais à mon avis, ils ne satisfairont pas les joueurs qui possèdent déjà Links ou David Leadbetter. bonne chose !



Ambiance désert, avec sable et cactus, pour ce parcours dans le Nevada. Il ne manque plus que le crâne blanchi d'un bovin.



Les parcours sont variés et difficiles, avec de larges étendues d'eau et de sable, un rough dense à souhait et des arbres pour gêner certaines trajectoires.

Le swing utilise, lui aussi, une technique originale.
Rompant avec la tradition des deux curseurs mobiles, *International Open Golf Championship* vous demande de choisir la force du coup puis vous laisse corriger les «tremblements» du viseur qui s'affiche sur la balle pour frapper au point voulu.
Ce point d'impact influe sur la direction mais aussi la puissance du tir. Pour compliquer le tout, si votre balle est à demi-enfouie dans le sable ou le rough, vous ne pourrez viser que la partie supérieure !

Graphiquement, on est loin de la débauche de détails de *Links 386 Pro*, mais les décors 3D restent engageants et assez variés d'un parcours à l'autre.
L'animation, avec ses effets de suivi dynamique, de travelling, de panoramique, est d'un grand réalisme. De plus, elle est très fluide (sur un *486* tout au moins).
La bande-son n'est pas exceptionnelle mais pourrait être grandement améliorée d'ici à la sortie du jeu. Nous ne manquerons d'ailleurs pas de reparler de *IOGC* à sa sortie.

Jacques Harbonn

INTERVIEW

Tilt : Bonjour Tony. Tu es le graphiste de ce projet. Peux-tu nous en parler un peu?
Tony Meredith : Nous avons voulu réaliser un golf original, qui se démarque des productions actuelles, sans pour autant abandonner les bonnes idées comme la 3D.
Pourquoi un golf? Es-tu golfeur toi-même?
Pour ma part, pas du tout. Mais l'un des programmeurs a pratiqué ce sport, ce qui lui a d'ailleurs beaucoup servi pour la mise au point du «gameplay».
Comment s'est passé le développement du jeu ?
Il n'y a pas grand-chose à en dire. Le projet a démarré il y a un an et nous n'avons pas rencontré de difficulté majeure.
Une petite question personnelle : es-tu joueur?
Oui, très. J'ai d'ailleurs un Amiga à mon domicile. Mais je me suis tourné depuis quelque temps vers le PC. Actuellement mes jeux favoris sont X-Wing et Ultima Underworld.
Avez-vous d'autres projets après ce golf ?
Oui, et d'ailleurs nous n'avons pas attendu la sortie commerciale de International Open Golf Championship pour nous y mettre.
Est-ce un Datadisk ou un autre jeu de sport?
Ni l'un ni l'autre. Nous travaillons sur un jeu CD-ROM basé sur la stratégie et qui devrait tirer pleinement parti des possibilités du support. Mais je ne peux vous en dire plus.
Merci tout de même d'avoir levé un coin du voile et à bientôt de vos nouvelles.

ALISER LE TRAJET PROBABLE DE LA BALLE


PC REVIEW
LA REVOLUTION
TOUS LES COMPATIBLES PC

CE MOIS-CI...

PORT BLASTER : CONCERTO POUR 20 VOIX

Le Port Blaster est une petite extension sonore se connectant sur le port parallèle de tout PC. Compatible Sound Blaster et Windows 3.1, elle apportera aux possesseurs de portables ou de PC surchargés les joies des bruitages de jeux de qualité et du multimédia. Les performances sont excellentes : 20 voix FM stéréo à 4 opérateurs, échantillonnage et restitution jusqu'à 44.1 KHz (la moitié en stéréo), haut-parleurs intégrés, prise Midi, etc. (extension Creative Labs, distribué par Guillemot ; prix : H).

Jacques Harbonn

Concours Lemmings 2 LES RESULTATS

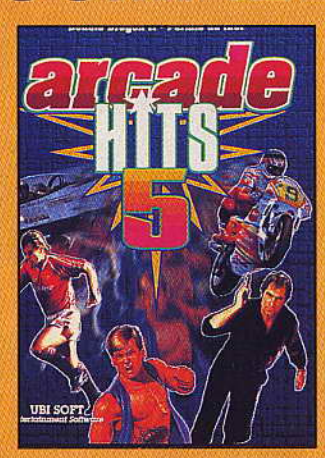
Vous avez été nombreux à répondre au concours *Lemmings 2* du numéro 112 de Tilt. Il s'agissait de découvrir le nom d'une tribu. Pas si facile, car seulement la moitié d'entre vous a trouvé la bonne réponse. Il s'agissait, bien entendu, de la tribu des Lemmings égyptiens. Voici la liste des dix premiers gagnants :

Yannick Robin de Carcassonne (11) remporte le week-end à Londres pour deux personnes.

Huguette Remy de Soleymieux (42), Pierre Chatel d'Oullins (69), David Genay de St Symphorien (79), Christophe Ricart de Vitry en Artois (69), Marie-Thérèse Caron d'Anvin (62), Olivier Belguise d'Eckwersheim (67), Yannick Cointe de Paris (75), Thomas Remichius de Dunkerque (59) et Alice Bergeret de St Genis Laval (69) gagnent tous un exemplaire du jeu *Lemmings 2* sur *PC* ou *Amiga*.

Les autres gagnants recevront leur T-Shirt ou leur pin's directement à leur domicile.

POUR UNE COMPIL' DE PLUS



Ubi Soft sortira en Mai une compilation de jeux micro. Au programme : *F16 Combat Pilot, Grand Prix 500 II, Manchester United, Double Dragon II, Permis de Tuer*. De l'action en perspective ! Le plus intéressant est que ce pack sera proposé à un prix très honnête. Cela ne manquera pas de vous plaire en cette période où les jeux sont toujours un peu chers. Et les possesseurs de *CPC* seront ravis d'apprendre qu'une version spéciale leur est destinée. (Arcade Hits sera distribuée par Ubi Soft en mai - Prix B pour *CPC* et prix C pour *Amiga/ST/PC*).

Morgan Feroyd

SOUND BLASTER TOUJOURS PLUS

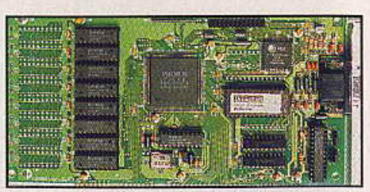
Guillemot, l'importateur des cartes sonores vedettes Sound Blaster 2 et Pro de Creative Labs, en modifie le package et son contenu (version Deluxe). Si les cartes elles-mêmes sont identiques, vous bénéficierez néanmoins d'utilitaires plus nombreux et plus diversifiés, sous DOS et sous Windows, et, surtout, de deux jeux de qualité : l'incontournable Lemmings *et l'excellent* Indianapolis 500. *Le package Pro contient en outre le CD-ROM de l'impressionnante encyclopédie multimédia de Software Toolworks (en anglais, malheureusement). Les prix restent inchangés : G pour la 2 et H pour la Pro.*

A propos de CD-ROM, Guillemot va proposer un nouveau lecteur plus performant pour ses Sound Blaster Pro et 16 ASP, tout en restant à un prix raisonnable. Il peut lire les CD-photo Kodak multicession et surtout disposer d'une vitesse de transfert double. Les animations de Sherlock Holmes Consulting Detective *ou du prochain* The Seventh Guest *n'en seront que meilleures (lecteur Matsushita, distribué par Guillemot ; prix : J).*

Jacques Harbonn

SVGA GALAXIE : LA PUISSANCE VIDEO

Avis aux amateurs, la société Ace propose une carte vidéo Galaxie16 millions de couleurs en 16 bits. Ses caractéristiques techniques sont assez impressionnantes : 2 Mo de mémoire, 16 millions de couleurs en 640x480, processeur spécial pour accélérer les fonctions graphiques de Windows, support des résolutions VGA/SVGA/XGA et le mode entrelacé, vitesse de transfert de 14 Mo par seconde, résolution de 1280x1024 en 256 couleurs, nombreux drivers de logiciel pro fournis (Ventura, WordPerfect, Lotus, etc.). Il est un peu surprenant que l'option grille-pain ne soit pas proposée... Somme toute, c'est une carte de très bonne qualité mais dont le prix est un peu élevé. (La carte Ace Galaxie est disponible au prix de 3.500 Fr TTC.).



Sur votre gauche, mesdames et messieurs, vous pouvez voir la célébrissime Tour Eiffel. Isolés entre le processeur 16 bits et le bus mémoire de 32 bits (restez polis !), vous pouvez admirer les 2 Mo de mémoire. Nous espérons que cette visite vous a été agréable. A bientôt.

MorganFeroyd

IMPRIMER EN SILENCE

Citizen propose deux nouvelles imprimantes dans sa gamme. Comme d'habitude, il s'agit de produits à un prix très abordable. Les Swift 90 et 90 C sont des imprimantes matricielles 9 aiguilles, noir et blanc ou couleur. Au CEBIT 93 d'Hannovre, où elles étaient présentées, on a pu constater leur qualité d'impression (240x240 dpi) et surtout leur grande discrétion. Une touche permet de passer en mode silencieux. Outre cet avantage, ces imprimantes sont dotées de capacités techniques intéressantes. Il est possible, par



Le défi que propose la société Citizen est très intéressant : faire de la qualité pour pas cher. Avec les Swift 90 et 90 C, on peut dire que c'est plutôt réussi !

exemple, d'imprimer des calques ou transparents, de découper le papier, d'utiliser une des huit polices de caractères disponibles ou bien encore de se connecter sur le minitel par le biais d'un adaptateur. Alors pour 1700 F TTC, l'investissement vaut la chandelle. Surtout que les Swift 90 et 90C sont garanties deux ans pièces et main-d'œuvre.

Morgan Feroyd

ZOOL 2 : le retour de la vengeance !

Encore plus méchant, encore plus vicieux, plus méchant, plus... Cette fois, «le prix du danger» pour Zool va être encore plus violent, plus méchant, plus.... Il revient et il n'est pas content !

AVIS A LA POPULATION

La société Gremlin annonce la création de *Zool 2, l*a suite du jeu très populaire. La fourmi-ninja, aux prises avec l'ignoble Krool et son allié Mental Block, devra sauver la Nth Dimension. Nous n'en savons pas plus mais, on nous promet un jeu très fort et plein d'action. Alors préparez-vous à rentrer dans la 157 432e dimension avec Zool, la fourmi qui prétend être un extra-terrestre, et non une fourmi (quelle polémique passionnante, n'est-il pas ?).

Morgan Feroyd

FALCON : ATARI ET KODAK SE MARIENT !

Eh oui, Atari et Kodak se mettent en ménage. Le *Falcon* et le *CD-Photo* seront dorénavant compatibles. Les capacités techniques du *Falcon* le préparait déjà à une telle association. Il suffit donc d'adjoindre un *CD-ROM* externe à la bête pour qu'apparaissent devant vos yeux ébahis les photos des derniers rejetons de Mme Michu jouant avec le chien de la famille Pabô, tout ça géré par votre ordinateur. Il eût été dommage de ne pas pouvoir jouïr de ce spectacle. Toutes les images sont au format TIF, TGA ou JPEG. Pour faire des échanges entre *Mac, PC* et *Falcon* avec des fichiers de petites tailles. Alors, qu'est-ce qu'on dit ? Merci !

Morgan Feroyd

L'AVENIR DU LIVRE ?

Prochainement, HyperWave va proposer d'adapter vos romans préférés sur Macintosh avec le logiciel Toolkit Expanded Book. La lecture s'effectue sur l'écran de votre ordinateur. Des images peuvent être incorporées au «livre».

Même s'il ne s'agit pas d'un support papier, il est toujours possible de faire des annotations ou des enregistrement vocaux par le micro *Mac*. L'intérêt d'un tel système est qu'il permet aussi aux particuliers de mettre en forme et d'éditer (sur papier ?) leurs propres textes. Nous rapprocherions-nous du monde décrit dans Farenheit 451 ? Vous le saurez en lisant le Tilt n°265 qui sera soit sur papier glacé soit sur disquette 3"1/2 HD.

Morgan Feroyd

DES PC PAS CHERS !

La société Ambra Personal Computers propose en permanence sur le marché des ordinateurs de bonne qualité à des prix réduits.

Ceci permet de profiter des performances et du service après-vente d'un *PC* sans dépenser des mille et des cent.

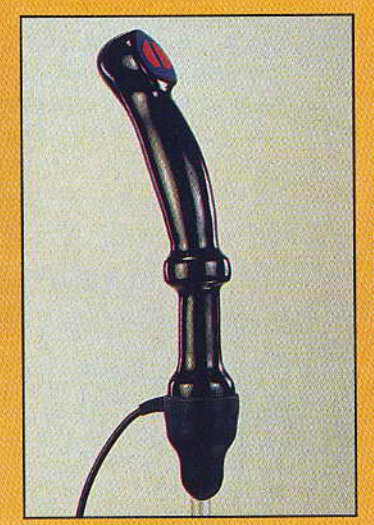
En faisant une telle acquisition, vous bénéficiez des avantages suivants : logiciels préinstallés, manuel clair et détaillé, procédures d'aide à l'installation, garantie sur site et hotline.

De plus, les *PC Ambra* sont fournis avec un moniteur SVGA basse radiation répondant aux nouvelles normes de sécurité. Bref, si vous vous méfiez des micros taïwanais mais que vous n'avez pas les moyens de vous acheter un IBM, ce genre de *PC* intermédiaire devrait vous convenir.

(exemple : un Sprinta 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM et 100 Mo de Disque Dur est proposé pour 13.000 F TTC.).

Morgan Feroyd

LE MEILLEUR JOYSTICK DU MONDE...



... ou presque. Le Logic 3 Free Flight de Spectra Video est un joystick analogique très particulier. Créé et mis au point par des pilotes, il est destiné à satisfaire tous les passionnés de simulateurs de vol. Il offre une totale liberté de mouvement grâce à ses contacteurs optiques. (Le Free Flight est disponible pour *PC* et *Amiga*, prix C).

Morgan Feroyd

Waouh ! Si avec un joystick pareil vous trouvez encore le moyen de vous crasher, il ne vous reste plus qu'à abandonner les simulations aériennes. Après tout, le casse-brique, c'est pas si mal..

INTERVIEW

PHILIPPE DRUILLET

A l'occasion de l'exposition organisée à la galerie Loft à Paris, nous avons rencontré Philippe Druillet. Cet auteur de bandes-dessinées et créateur du magazine Métal Hurlant s'intéresse de prés à la création de jeux vidéos.

Tilt : Philippe, que penses-tu des jeux vidéos ?

Philippe Druillet : Beaucoup de bien. Je trouve en fait que les jeux vidéos prennent une importance non négligeable. Un nouveau monde se met en place. Il est principalement visuel et graphique. Le texte est remplacé par l'image. Les jeux vidéos sont la représentation de ce phénomène.

A l'heure actuelle, quels sont tes projets ?

En fait j'entreprends une foule de choses. Tout d'abord, il y a mon expo qui compte énormément. J'y expose des toiles originales, d'un style très BD. Ce renouement avec la bande dessinée (et l'album «La Nuit» en particulier) m'a vraiment fait plaisir. Je travaille aussi sur un court-métrage pour la Géode. Ce film de 4 mn en images de synthèse mélangées à un ensemble multimédia (éclairages et diapos) est assez fascinant. Il servira de prégénérique aux prochaines projections dans la salle. Et puisqu'on parle des jeux vidéos, pourquoi ne pas me lancer sur un tel projet ? En fait, ça m'intéresserait beaucoup.

Voilà une bonne nouvelle.



De tels personnages prendraient facilement place dans un jeu d'aventure, non ? Espérons le. Le résultat pourrait être sublime.

Comment verrais-tu le jeu idéal ?

Idéal ? Je ne pense pas qu'il serait idéal. Non, ce serait plutôt un nouveau concept. Pour le moment, les jeux sont trop balbutiants et simples. Bien sûr, cela ne leur empêche pas d'être efficaces. Mais le jeu vidéo devient un loisir à part entière, il faut, pour cela, en démontrer les incroyables possibilités. Il faut savoir apprécier mais ne pas abuser (on dirait une pub pour boisson alcoolisée, non ?). Je pense qu'il faut associer la rapidité et le graphique en un nouveau système. Ce système serait basé sur le monde des couleurs, des décors, de l'action et d'une nouvelle rythmique. C'est toute une nouvelle culture qui est à développer. De plus, je ne crois pas que les mondes virtuels soient pour tout de suite. Tout ça, c'est du baratin. D'ici à ce que ça prenne place dans notre vie quotidienne, les créateurs ont de beaux jours devant eux. Toutes ces idées en vrac peuvent certainement s'organiser pour aboutir à un jeu d'un genre très «new».

En somme, tu voudrais faire quoi ?

Un jeu d'action ou d'aventure ou le joueur s'identifierait à un personnage connu. Il est important qu'il puisse retrouver des marques. En même temps, il doit placer le jeu au sein d'un espace-temps brouillé ou le graphisme jouerait un rôle très important. Tout ça pour créer un jeu de qualité. Mon fils pourra enfin jouer et apprécier sans s'abrutir durant des heures (rires). Je plaisante, mais je crois dur comme fer à cette idée.

Finalement ça profiterait à tout le monde : les créateurs, les éditeurs et le public ?

Absolument. Il est nécessaire que les artistes bossent avec les programmeurs. Cette association entre les créateurs et les artistes peut donner une richesse très créative. Art et loisir cumulé, le rêve non ? Et pour les éditeurs de BD ou de jeux, c'est tout bon car l'intérêt général des jeux est augmenté. Cela peut donner une excellente stratégie de marketing (puisqu'il semble que ce soit ce qui les intéresse). En somme c'est une guerre pacifique mais qui peut trouver un excellent aboutissant. Comme je le disais tout à l'heure, il est nécessaire de retrouver des images connues, de s'identifier à des personnages. C'est le cas avec X-Wing où nous sommes tous heureux de pouvoir incarner Luke Skywalker dans son vaisseau attaquant l'Étoile de la mort. La logique de tout ceci c'est qu'il faut à la fois retrouver un univers connu et y ajouter des notions toutes neuves et très innovatrices.

Merci Philippe pour cette rencontre et à bientôt pour un jeu micro.

Nous avons donc tous rendez-vous à la galerie Loft jusqu'au 12 juin puis à la Géode.

Propos recueillis par Morgan Feroyd

DESSINATEUR RECHERCHE...

Comme il est précisé dans cette interview, Philippe Druillet aimerait rentrer en contact avec des éditeurs ou des programmeurs de jeux. Contacter Morgan à la rédaction de *Tilt*. Il se fera un plaisir de faire suivre...

L'INFO DU MOIS

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's



Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

le dimanche

SUR



Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en colla

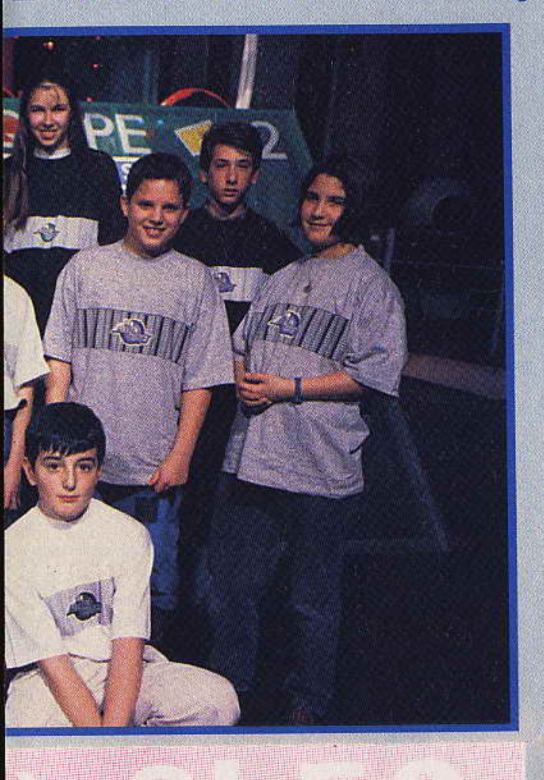




UR FRANCE 3

CONSOLES+

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



À 9h50

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos,et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !



Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :
Nom : .... Prénom : .... Age : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : .... ☎ ....
Machine : ....

oration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.





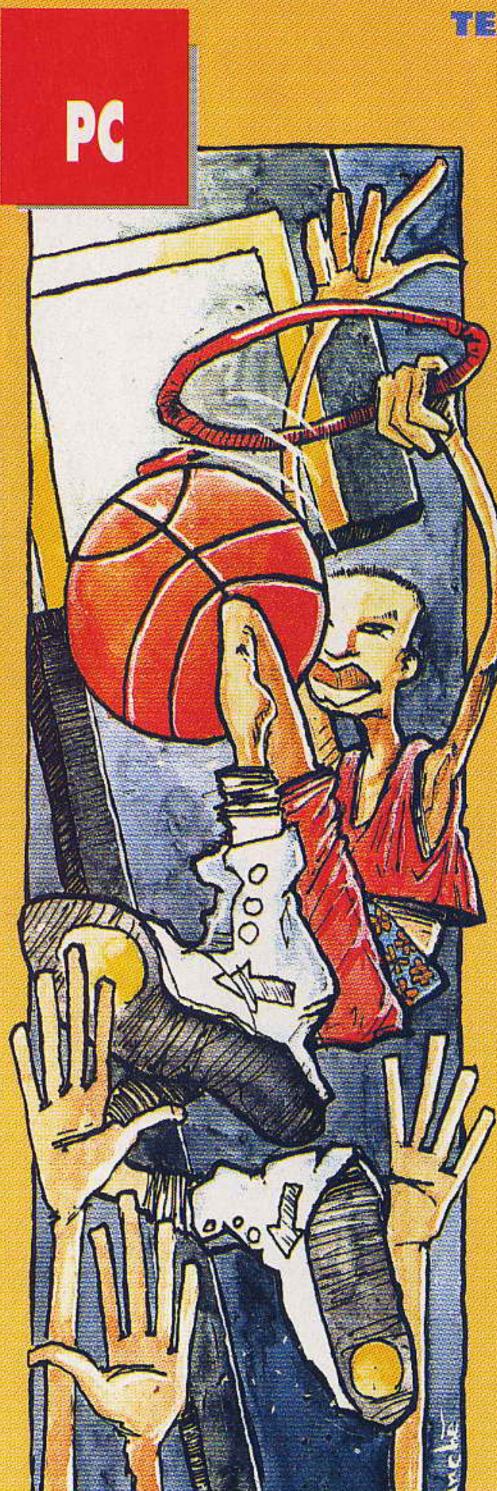
MICROMANIA

JORDAN IN FLIGHT



TESTE PAR MORGAN FEROYD

PC



Amis sportifs, bienvenus au Basket Arena de Wilmington. Ce stade gigantesque accueille les plus grands champions du basket-ball américain. Pour vous, toutes ces stars vont s'affronter dans des tournois à trois contre trois, en 3D et images digitalisées. Faites le plein de pop-corn car il n'y aura pas de pause publicité ! Commentaires en direct de notre reporter...

Réalisé avec la collaboration de Michael Jordan, le célèbre basketteur américain, *Michael Jordan in Flight* est un jeu de basket hors du commun. Il propose des rencontres amicales ou professionnelles entre les trente-trois plus grands joueurs de la NBA américaine.

Six basketteurs s'opposent pour marquer dans le même panier. Chaque joueur est représenté avec ses coups préférés, ses figures acrobatiques favorites... Il est possible de diriger Jordan lui-même comme chacun des membres de l'équipe. Au cours de la partie, le célèbre sportif intervient régulièrement à grands coups de séquences digitalisées animées.

Tout est réuni pour conférer aux parties une ambiance très réaliste. Les crissements des chaussures sur le parquet, les encouragements de la foule (...ou les sifflements, le cas échéant), et les conseils de Michael Jordan pendant les actions... Votre équipe est très dynamique et réagit à chaque instant du match. On s'y croirait !

Le terrain en 3D tourne autour du joueur que vous contrôlez (vu de dos). Tous les joueurs, digitalisés, varient en taille et en position selon le mouvement de la caméra. Le mode Super-VGA (pour les heureux possesseurs d'une carte vidéo 1 Mo) est reconnu et permet de bénéficier d'images de meilleure qualité.



« Passe, mais passe, donc ! »... A l'aide d'un clic simultané sur les bouton A et B, vous pouvez forcer vos coéquipiers à vous passer la balle. Mais n'en abusez pas, car une interception est vite arrivée...

De nombreuses options sont paramétrables : la vitesse de jeu, la taille de l'écran, la durée des quarts-temps, la difficulté, la position des caméras... Il est possible d'enregistrer des séquences de jeu. Cela permet de faire ses propres montages de films, image par image. Notons que le contrôle au joystick deux boutons est pratique, précis et efficace.



Lorsque vous êtes en possession du ballon et en phase d'attaque, vous pouvez choisir entre quatre stratégies. La première positionne votre ailier droit près de vous et votre ailier gauche juste avant la raquette.

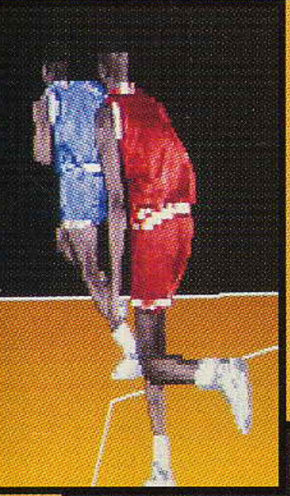
FUTUR TILT D'OR 1993 ?

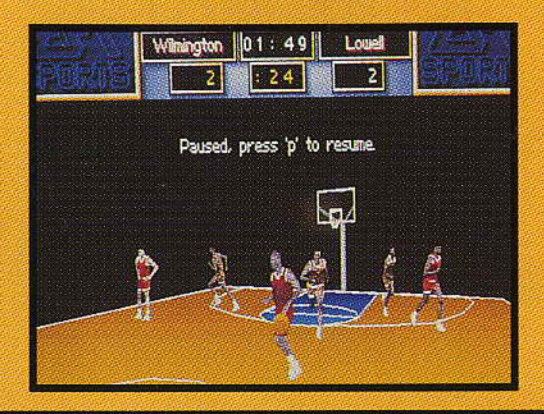
Un jeu nouvelle génération. En 1992, nous avons été gâtés : Comanche, Alone in the Dark, Ultima Underworld... Chacun de ces softs apportait sa pierre à la micro-informatique ludique en exploitant des nouvelles techniques. C'est ainsi que l'on a vu apparaître le fractal bitmapé, la 3D surface pleine animée et le bitmap zoomé. Cette fois, avec Jordan in Flight, ce sont les jeux de sports qui profitent d'une technique inédite. Elle associe l'image digitalisée (les personnages) et la 3D (le décor). Pour rendre réaliste l'ambiance sportive, c'est le décor qui tourne autour du personnage. Cette nouvelle technique surprend, puis, en peu de temps, l'on constate que cela rend fort bien et que c'est très fluide. L'ensemble est extrêmement rapide et permet à tous les possesseurs de PC de profiter du jeu.

AVIS OUI ! PASCAL

Surprenant, étonnant, «époustifiant» ! Les qualificatifs me manquent pour décrire ce petit bijou. Pourtant, au début, je n'étais pas vraiment chaud. Les simulations sportives ne sont pas ma tasse de thé, mais là, j'avoue que j'ai craqué. Les personnages digitalisés courent dans tous les sens, sautent, dribblent mieux que les vrais basketteurs et se permettent même des figures de style insensées lors des smashes... Du très grand spectacle ! Question jouabilité, les programmeurs ont fait très fort. Les équipes adverses sont réellement intelligentes et vous mèneront la vie dure. Mieux encore : le score influera sur le moral de votre équipe, vous rendant capable du meilleur... ou du pire ! Côté son, c'est du grand art. Entre les crissements de baskets sur le parquet et les plaisanteries de Jordan quand il subtilise le ballon, vous ne saurez plus où donner de l'oreille. Seul petit défaut à ce programme alléchant : c'est quasiment injouable à la souris ! Voilà l'occasion pour vous acheter une carte joystick, vous ne le regretterez pas...

Pascal Blanché



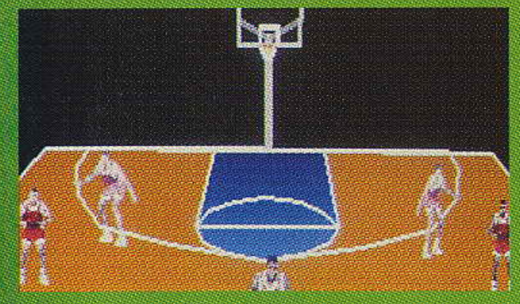


En mode «écran réduit», vous pouvez à tout moment voir où en est le score et le temps de jeu. La vitesse de déplacement des joueurs est aussi nettement plus rapide.

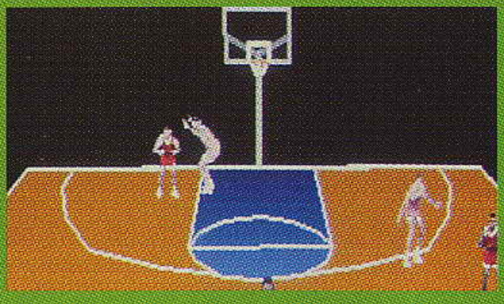


Bien faire circuler la balle sur le terrain est un élément essentiel pour la réussite. L'ordinateur jouant très bien (et intelligemment), n'hésitez pas à lui faire confiance. Ici, Burrel va vous faire une démonstration de sa façon de voir le basket-ball...

QUATRE STRATEGIES D'ATTAQUE



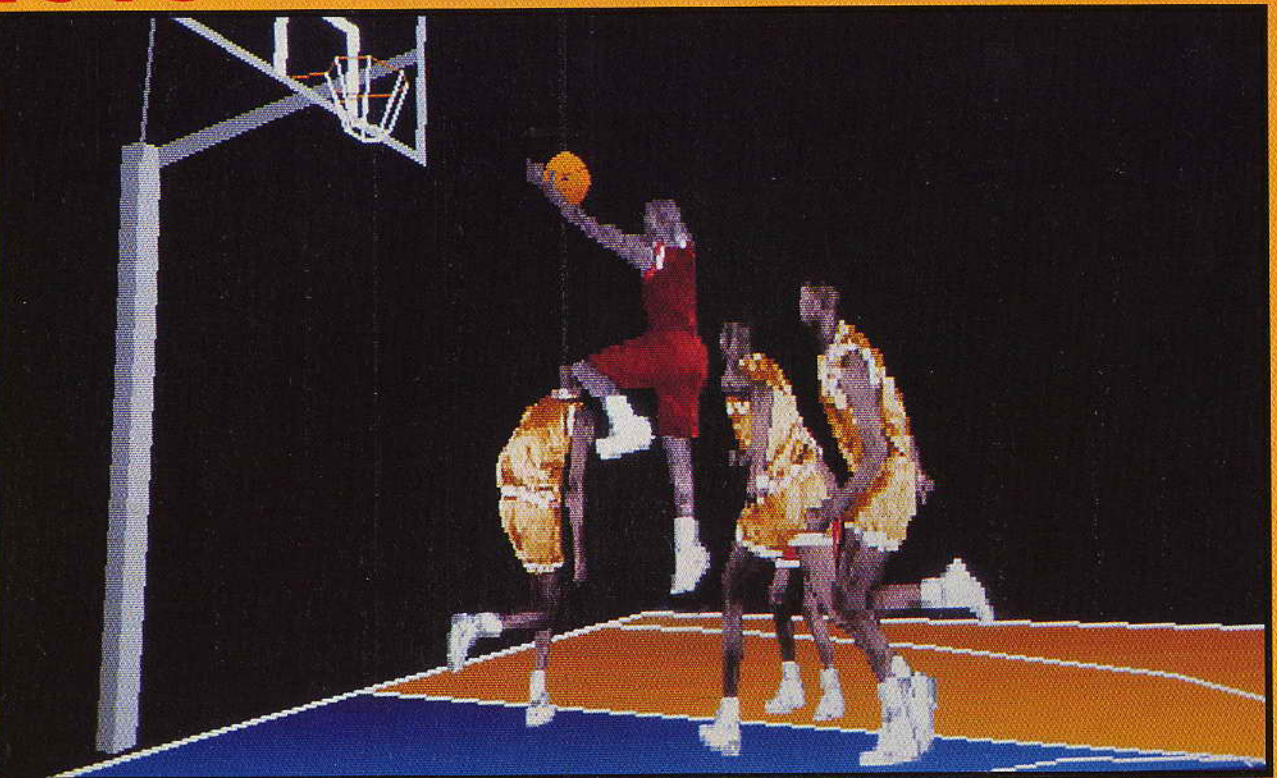
La deuxième tactique est plus classique. Vos deux ailiers sont positionnés entre vous et le panier, à votre droite et à votre gauche. Avec cette stratégie, vous pouvez utiliser le mode tracking pour incarner le joueur le plus proche du ballon.

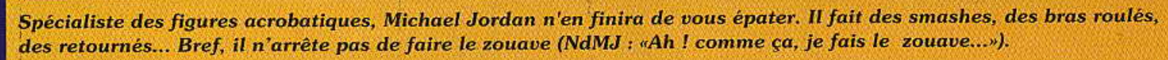


Cette troisième disposition est principalement axée sur l'offensive. Elle positionne vos coéquipiers aux abords de la raquette. Cela vous permettra d'entreprendre une action vive, rapide, pour des paniers à deux points.



Cette dernière possibilité est plus mitigée. Selon la situation et la réaction de vos adversaires, vous menerez une action très rapide ou au contraire faire circuler la balle avant de trouver une ouverture. Une stratégie pour tenter des paniers à trois points.





Spécialiste des figures acrobatiques, Michael Jordan n'en finira de vous épater. Il fait des smashes, des bras roulés, des retournés... Bref, il n'arrête pas de faire le zouave (NdMJ : «Ah ! comme ça, je fais le zouave...»).

AVIS

OUI !

MORGAN

Je n'irai pas par quatre chemins, Jordan in Flight est une réussite. J'ai rarement vu, sur PC, un jeu réunissant tant d'atouts : qualité de la programmation, optimisation de la machine, faible encombrement sur le disque dur, excellente jouabilité, contrôle simple, efficace, logique... tout ça, quoi ! Il ne fallait donc pas désespérer, les programmeurs sur PC montrent qu'ils sont capables du meilleur comme du pire. Heureusement pour nous, il s'agit ici du premier cas de figure. Autant dire que cette qualité n'est pas due au hasard. C'est une équipe de «démomakers» qui a mis au point le programme. Alors merci encore, Messieurs ! Bien sûr, le jeu présente quelques petits défauts. Il n'est pas possible de jouer à deux ou bien avec une équipe entière, notamment. Le maniement à la souris est peu pratique. Le deuxième panier sur le terrain ne sert à rien, alors qu'il eût été souhaitable de l'utiliser... A propos du panier, justement, il empêche souvent d'avoir une vision complète du terrain.

Mais il ne s'agit que de légères imperfections et ces critiques ne tirent pas à conséquence. Tel qu'il est, Jordan in Flight est un excellent produit qui m'a réellement séduit. Pourquoi pas vous ?

Morgan Feroyd



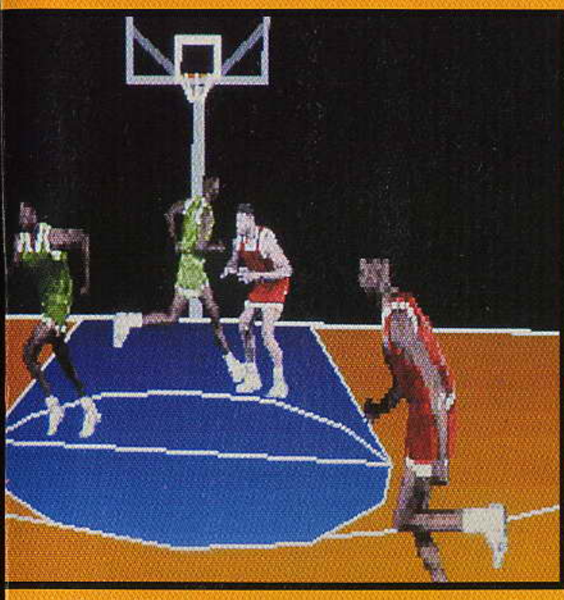
Waouh ! Quelle percée ! Quand je vous disais que l'ordinateur jouait bien... Alors que vos coéquipiers occupent l'équipe adverse, ils vous ont fait une passe somptueuse, vous laissant seul sous le panier. Il ne vous reste plus qu'à faire un smash dévastateur.

TOP

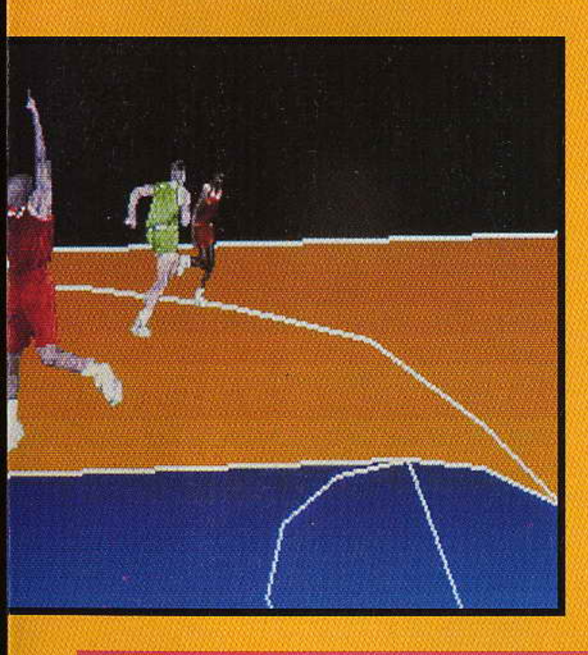
- Le réalisme du jeu et l'action très prenante
- La convivialité du soft : petite taille, installation rapide, simplicité d'utilisation, commandes efficaces

FLOP

- Impossibilité de jouer à deux
- Limitation à des matchs à trois contre trois. On aurait apprécié de pouvoir se servir de l'autre panier et de jouer une équipe au complet



Le dribble est une des spécialités de Jordan. De même, il adore arracher le ballon des mains d'un adversaire. Un vrai magicien, ce Michael... Alors, comme il le dit si bien lui-même : «It's show time !»



VERSIONS

PC

Jordan in Flight n'est disponible que sur PC. Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

TESTE SUR

PC 486DX/33 avec 4 Mo de mémoire et un lecteur de disquettes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx/25 minimum, avec carte vidéo 512 Ko
Mémoire requise : 2 Mo de RAM (EMS), dont 560 Ko de RAM conventionnelle disponible
Contrôle : joystick deux boutons (fortement conseillé), souris et clavier
Média : deux disquettes 3" 1/2 HD
Installation sur disque dur : 2 minutes (impressionnant, non ?)
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection logiciel : aucune

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : EXASOFT
CONCEPTION/RÉALISATION : ZCT SYSTEMS GROUP, PACIFIC GAMEWORKS ET MICHAEL JORDAN

86%

ACTION	
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	
SPORT	■■■
3D	■

JORDAN IN FLIGHT

PC

VOICI UNE SIMULATION SPORTIVE BELLE, RAPIDE ET CRÉDIBLE . LE BASKET EST UN SPORT TRES RYTHMÉ ET VOUS N'ALLEZ PAS ETRE DÉÇU !

GRAPHISMES — 81%
Les digitalisations sont simples mais le résultat est satisfaisant. Le décor est beau et tout est clair.

ANIMATION — 84%
Quelle fluidité ! Tout s'enchaîne, tourne, bouge avec un réalisme. C'est une grande réussite. Et il n'est pas nécessaire d'avoir un *PC* puissant.

MUSIQUE — 72%
Elle n'ont rien d'exceptionnel mais sont appréciables car elles n'interviennent qu'en inter-jeu.

BRUITAGES — 82%
Les bruitages ou les voix digitalisés sont réussis, c'est indéniable. Ils renforcent l'impression de dynamisme et de vivant.

PRISE EN MAIN — 90%
C'est une grande première avec un bon jeu *PC* : le jeu est petit (3 Mo) et l'installation est très rapide. En quelques minutes, vous aurez créé votre équipe et serez prêt à commencer.

JOUABILITE — 89%
Aussi surprenant que cela puisse paraitre, le contrôle des joueurs et du ballon est très simple. Pour une fois, l'ordinateur manipule avec habileté l'équipe adverse. Quel pied !

DUREE DE VIE — 80%
Finir le jeu en mode professionnel est loin d'être évident et vous demandera de longues semaines. La qualité d'ensemble vous feront rejouer avec plaisir sans vous lasser.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	D

COMPARATIF

ENTRE-DEUX : MICHAEL JORDAN VS MICHAEL JORDAN

***Il est pratiquement impossible de comparer** Jordan in Flight **à un autre produit... Ni** One on One **sur C64 ou** Basket Ball **sur CPC ne peuvent servir de références. En leur temps, ces jeux et ces machines ont donné tout ce qu'ils avaient dans les tripes. Mais ce n'est pas suffisant. Le nouveau soft d'Electronic Arts est trop novateur dans la technicité mise en œuvre ou dans le style de jeu pour être comparé à quoi que ce soit. C'est une référence, un must, un hit, un monument... et c'est tout. Alors, que vous soyez adepte des simulations sportives ou non, je vous garantis que** Jordan in Flight **est une réussite. Il est agréable à jouer et vous offrira de grands moments. Et s'il faut vraiment comparer et choisir, je vous le dis sans détour : entre** Jordan in Flight **et** Jordan in Flight, **je choisis** Jordan in Flight...*

SUPERFROG

TESTE PAR MARC LACOMBE



Chaque fois que les programmeurs de Team 17 s'attaquent à un nouveau genre (shoot'em up, labyrinthe), c'est pour nous pondre un excellent titre (*Project X, Alien Breed, Body Blows*). Ça ne rate jamais ! Cette fois, les bougres se lancent dans le jeu de plates-formes... Les hérissons en Adidas et les maçons à casquette n'ont qu'à bien se tenir !



Voici les cinq mondes à parcourir avant de retrouver votre dulcinée. Il sera particulièrement difficile d'en venir à bout, mais les codes de niveau obtenus pendant les parties de jackpot vous rapprocheront du but.



Un niveau dont les décors rappellent ceux des pyramides égyptiennes.

AVIS — OUI ! — MARC

A mon avis, les programmeurs de Team 17 sont de lointains descendants du roi Midas (pas celui des pots d'échappement, l'autre) : tout ce qu'ils touchent se transforme en or ! Cette fois, il faudra se contenter de «plaqué or», car Superfrog n'est pas LE meilleur jeu de sa catégorie, mais «seulement» l'un des trois meilleurs ! En effet, en piquant des ingrédients un peu partout (notamment à Sonic et Mario), Superfrog ne réussit pas à renouveler le genre mais se contente d'en faire une superbe synthèse. On retrouve tout ce qui fait le charme des grands jeux de plates-formes sur console (jouabilité extrême, nombreux bonus, passages secrets, etc.) avec, en prime, une bonne dose d'humour... Le dessin animé qui ouvre le jeu est très drôle et la tronche endormie du héros vaut vraiment le détour ! Superfrog est peut-être un tout petit cran au-dessous des jeux de plates-formes sur console, mais des jeux de ce genre et de cette qualité sur Amiga se comptent sur les doigts de la main droite du capitaine Crochet... Vous auriez vraiment tort de vous en priver !

Marc Lacombe



Bien que cela soit désormais formellement interdit, Superfrog n'hésite pas à pratiquer le lancer de nains ! En l'occurrence, le nain en question est une sympathique boule de gelée au grands yeux endormis qui sert de projectile pour débarrasser notre héros de ses ennemis.

AVIS

OUI ! MORGAN

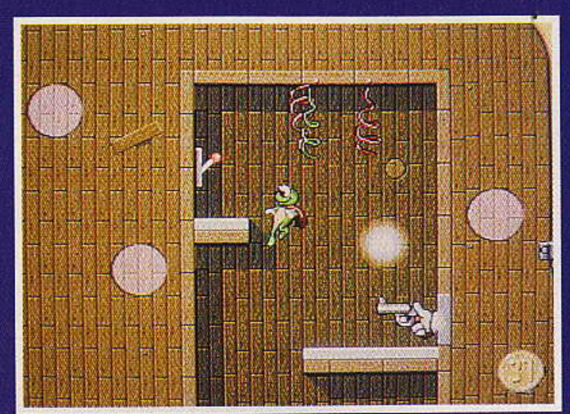
Cela faisait bien longtemps que je n'avais pas vu un bon jeu de plates-formes sur *Amiga* (depuis l'inévitable *Leander,* en fait). Dans *Superfrog*, tout est beau, drôle, agréable et prenant. La difficulté est bien dosée, les salles sont bourrées de passages secrets... Bref, c'est réussi. Bien sûr, des tas de petits défauts sont disséminés un peu partout. Par exemple, le peu de maniabilité du personnage par moment, le manque d'originalité des mondes, ou bien encore la pauvreté d'actions à accomplir... Il est surprenant que Team 17 n'ai pas fait plus d'efforts sur ces points. Mais peu importe, puisque l'ensemble est vraiment de qualité. Au cours d'un test, on parle souvent des graphismes, de la musique, qui d'ailleurs est absolument géniale (NDR : Vous m'auriez vu danser pendant que je faisais les photos !), etc. Mais l'on parle peu des autres points. Ici, c'est le peu d'accès disque qui est particulièrement agréable. En somme, j'ai adoré ce jeu et je ne peux que vous le conseiller. C'est un bon investissement que vous ne regretterez pas ! Parole de crapaud ! Morgan Feroyd

Les histoires de prince transformé en grenouille, c'est classique ! Mais si la grenouille en question avale le contenu d'une mystérieuse bouteille de soda ramassée au bord d'une rivière et se transforme en «Supergrenouille», ça change tout ! Vous allez prendre en main la destinée d'un sympathique batracien qui, au début du jeu, se révèle incapable de faire autre chose que de bondir de plate-forme en plate-forme... Heureusement, avec l'aide de quelques bonus ramassés en route, l'animal pourra accroître ses capacités : de petites pastilles vertes le font courir plus vite, des ailes lui permettent de rester suspendu en l'air quelques secondes, de nouvelles bouteilles de soda lui redonnent de l'énergie et de mystérieuses boules rouges le rendent invincible et invisible. Mais le gadget le plus utile est en fait une adorable petite boule verte au regard expressif que Superfrog n'hésitera pas à lancer sur ses ennemis. **Le jeu comprend cinq niveaux, divisés chacun en trois zones** dont la sortie ne s'ouvre qu'une fois que vous avez récolté des pièces (dont le nombre est constamment indiqué au bas de l'écran à droite). Les décors renferment tous les éléments classiques du jeu de plates-formes (trampolines, ressorts, pics, plates-formes mobiles, leviers, etc.) et sont, bien sûr, truffés de passages secrets qui vous permettront de trouver les dernières pièces d'or qui vous manquent. **Le seul élément vraiment novateur du jeu est un jackpot dans lequel vous pourrez miser vos gains à la fin de chaque niveau** et qui vous permettra d'améliorer votre score, de gagner des vies supplémentaires, ou mieux, des codes pour accéder aux niveaux suivants.



Un jackpot vous attend à la fin de chaque niveau ! Vous pourrez y gagner des points, des vies supplémentaires, ou les codes d'accès aux niveaux supérieurs.

2 MINUTES DE JEU

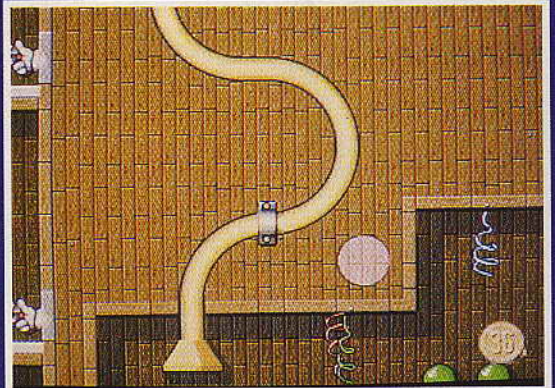


Cette partie du parc d'attractions ressemble fort à un cul-de-sac, mais en poussant ce levier...



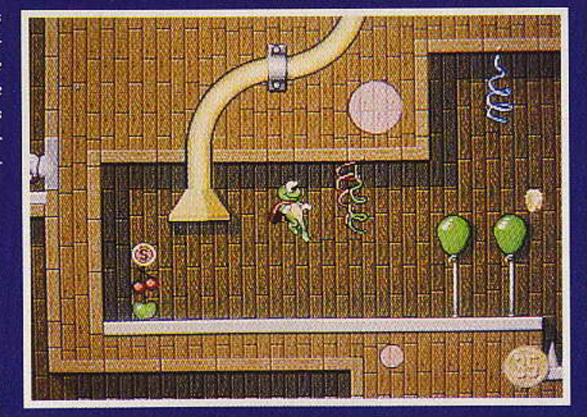
... vous mettrez en marche un énorme aspirateur. Il ne reste plus qu'à aller vous placer juste au-dessous de la bouche et à sauter.





Un bruit de succion, un coup sec et vous voici aspiré à travers un impressionnant réseau de tuyaux...

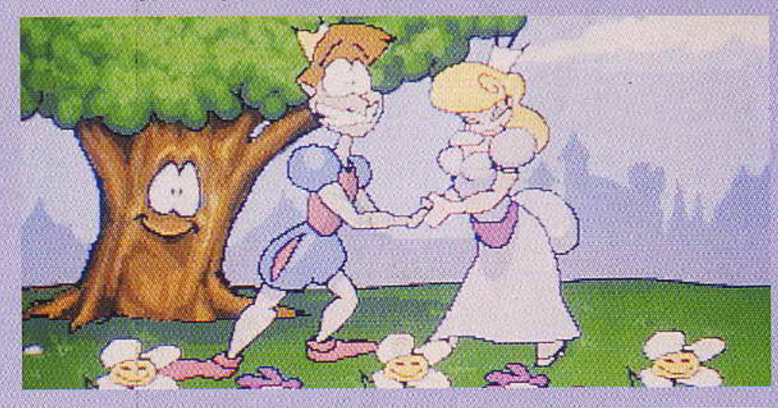




... qui vous mène directement à une zone bourrée de bonus particulièrement alléchants !

2 MINUTES AVEC UN BATRACIEN

La séquence d'intro (que les programmeurs ont eu la bonne idée de mettre sur une disquette à part) est une vraie merveille d'animation et d'humour.



TOP

- Tous les ingrédients des meilleurs jeux de plates-formes sont au rendez-vous
- Comme le prouve sa superbe intro, le jeu est plein d'humour

FLOP

- Les mouvements du héros sont limités
- Le jeu se contente de reprendre le meilleur du genre sans rien apporter de nouveau

Editeur : Team 17.
Conception et Programmation : Andreas Tadic.
Graphismes : Rico Holmes.
Musique : Allister Brimble.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo. Contrôle : joystick. Média : 3 disquettes 3"1/2. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection logiciel.

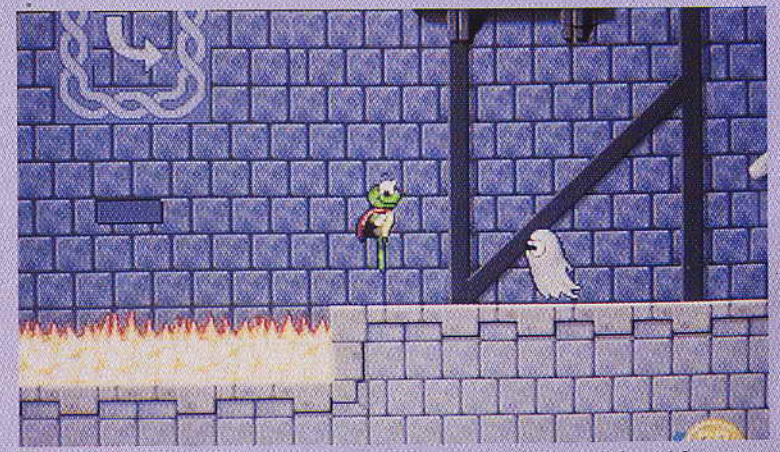
TESTE SUR

Amiga 500 **avec 1 Mega de RAM et deux lecteurs de disquettes.**

VERSION



Superfrog est disponible sur Amiga (1 Mo). Pas d'autre version prévue pour le moment.



Pas la peine de vous faire un dessin, ce château est hanté !

COMPARATIF ROBOCOD VS SUPERFROG



DUEL AQUATIQUE !

Il est bien difficile de départager Robocod *et* Superfrog, *les deux plus sympathiques héros à tronche de poisson de l'histoire du jeu de plates-formes. On retrouve dans les deux cas une jouabilité exceptionnelle, une réalisation excellente, et un humour réjouissant, mais* Robocod *se montre bien plus inventif... Alors que le héros de* Superfrog *ne fait que courir et sauter, celui de* Robocod, *l'inoubliable James Pond, est capable d'étirer son corps dans des proportions phénoménales (du jamais vu !) et de s'agripper au plafond. J'avoue donc avoir une petite préférence pour* Robocod, *dont l'originalité dépasse de loin celle de* Superfrog.

Pas très habitué à ce genre de climat, notre héros aura du mal à traverser ces étendues glacées.



87%

- ACTION ▪▪▪
- PLATES-FORMES ▪▪▪
- SIMULATION
- AVENTURE
- ROLE
- REFLEXION
- SPORT
- 3D

SUPERFROG

A – AMIGA

MEME S'IL MANQUE UN PEU D'ORIGINALITÉ, *SUPERFROG* RASSEMBLE TOUTES LES QUALITÉS DES MEILLEURS JEUX DE PLATES-FORMES SUR CONSOLE !

83 % – **GRAPHISMES**
Les graphismes, réalisés dans un style volontairement naïf, permettent d'obtenir une action qui n'est jamais confuse, même quand de nombreux éléments sont présents à l'écran.

82 % – **ANIMATION**
Les bonds de *Superfrog* sont impressionnants et il court avec la grâce et la vitesse d'un Bip Bip poursuivi par l'inévitable coyotte !

80 % – **MUSIQUE**
Chaque niveau dispose de sa propre musique et les morceaux sont bien entendu adaptés au thème de chaque niveau (Egypte, château, parc d'attractions, etc.) ce qui renforce l'ambiance du jeu.

73 % – **BRUITAGES**
Les bruitages sont assez classiques, et donnent au jeu un air de dessin animé.

86 % – **PRISE EN MAIN**
La séquence d'intro est un véritable dessin animé ! L'animation du visage des personnages est particulièrement comique et spectaculaire.

80 % – **JOUABILITE**
Même si les bonds prodigieux de *Superfrog* sont un peu déroutants au début, la jouabilité est assez bonne sans être parfaite.

84 % – **DUREE DE VIE**
Les cinq niveaux sont composés chacun de trois sous-niveaux souvent très vastes, et il existe deux niveaux de dificulté différents.
De nombreuses heures de jeu en perspective...

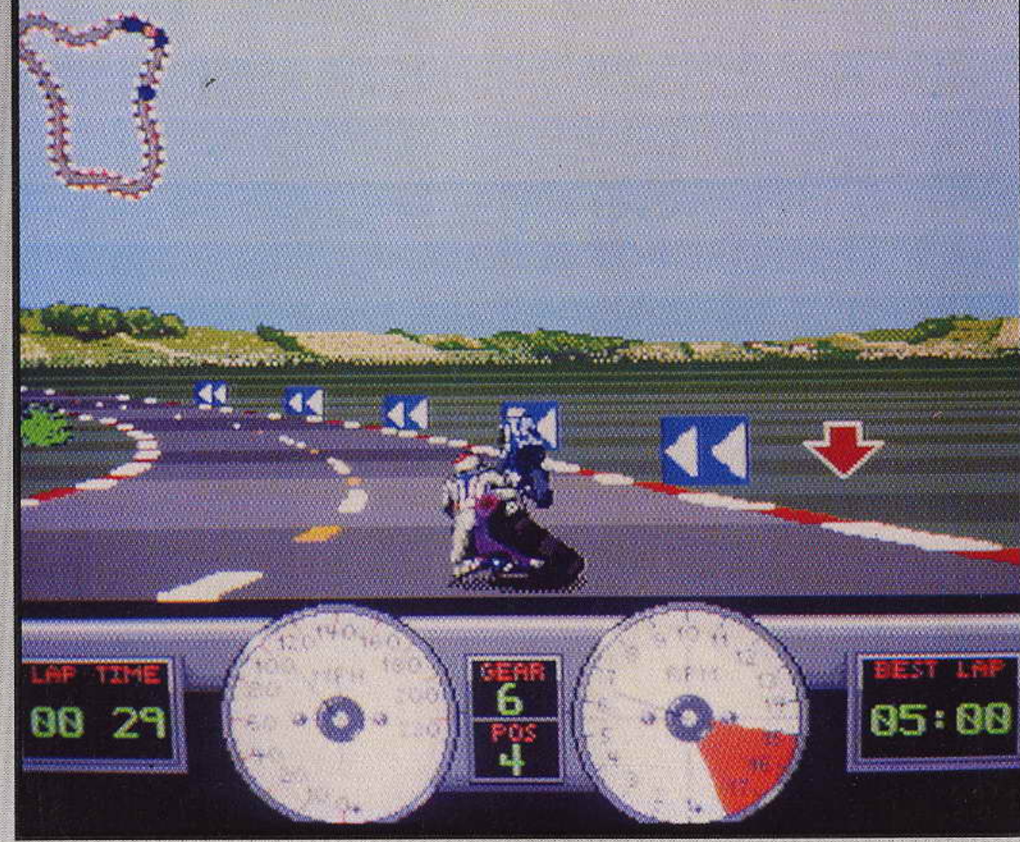
Difficulté	Joueur	Prix
M MOYENNE	1	D

PRIME MOVER

AMIGA

TESTE PAR MARC MENIER

Malgré un nom évocateur, *Prime Mover* de Psygnosis est une course de motos qui n'innove pas d'un iota. Des softs de ce niveau, on en a vu, on en voit et on en verra encore. En fait, *Prime Mover* fait partie de ces jeux qui auraient connu un franc succès... il y a quelques années.



La flèche indique la présence d'un concurrent qui s'apprête à vous dépasser. Voilà la seule originalité que propose Prime Mover !

Il y a longtemps que les motos ont remplacé les chevaux dans le cœur des hommes. Du moins dans celui des vrais hommes, les purs et durs, fringués de cuir noir, la mèche rebelle et la canette de bière à la main. Il est bien fini le temps des cosaques poilus, rustres et braves, qui, pour conquérir le cœur de leur belle, arrachaient en pleine cavalcade les roses avec leur dents. Psygnosis n'étonnera donc personne avec *Prime Mover*, hymne à la puissance mécanique des fusées volantes que sont les motos bridées (merci, le Japon!) d'aujourd'hui.

Cinq bolides pour devenir champion du monde. *Prime Mover* vous donne le choix des armes. A vrai dire, vous pouvez même sélectionner le lieu. Douze circuits qui vous conduiront aux quatre coins du globe avec, entre autres, la Suède et ses orages, les Etats-Unis où les rochers encombrent les routes, sans oublier la France et, bien sûr, sa tour Eiffel unique.

Un joystick en guise de guidon. Vous pouvez paramétrer le contrôle au joystick de plusieurs manières. Le passage des vitesses est réglable en mode automatique ou manuel.

Psygnosis joue la carte du fonctionnel en se concentrant sur les principaux éléments du jeu : des motos faciles à manier, une aire de jeu restreinte (pas d'escapades loin du circuit, pas de course effrénée après sa moto en cas de chute), on se concentre sur la victoire... Exclusivement.

TOP

- La fluidité de l'animation (50 images/seconde).
- C'est tout !

FLOP

- Les motos donnent l'impression de « glisser » sur la route, elles n'adhèrent pas assez.
- Les dégradés du ciel en arrière-plan sont grossiers.
- Des graphismes très dépouillés, pas assez de décors.
- L'action est trop répétitive.

AVIS — OUI mais... DOGUY

Je ne serai pas aussi péremptoire que Marc au sujet de Prime Mover. A mon avis, les nouveaux venus dans le monde de la micro prendront un certain plaisir à strier le bitume de leurs pneus crissants. La route défile vite (50 images/seconde) et l'accélération est convaincante. Par contre, je suis complètement d'accord pour dire que le jeu de Psygnosis n'innove aucunement en matière de courses «arcades». Super Hang-On, qui reste le soft de référence, est nettement meilleur. Pourtant, il est sorti il y a déjà plusieurs années !
D'accord, Prime Mover offre plusieurs «bécanes» (avec, en prime, un bel effet de «morphing» entre les véhicules) et de nombreux circuits, mais cela ne suffit pas à en faire un hit. Et on est loin du côté jubilatoire de No Second Prize, où l'on dépasse des concurrents à plus de 300 km/h. Bref, Prime Mover est un bon petit jeu qui ne décevra pas les fanas de motos, mais son achat est bien loin d'être indispensable.

Dogue de Mauve



Le temps tourne à l'orage en Suède ! C'est sous la pluie et la grêle que vous allez poursuivre votre route. Les intempéries ont peu d'effets sur la conduite.

AVIS — NON MARC

Certains vont me trouver sévère, mais il faut savoir sanctionner dans un test. Prime Mover n'a pas d'atouts assez solides pour sortir du lot. Banal dans sa réalisation (les dégradés en arrière-plan, surtout), il n'est guère meilleur au niveau de la jouabilité. Prenons l'exemple de Super Hang-On. C'est pour moi une référence en la matière, et pourtant il remonte déjà à quelques années. Super Hang-On est l'un des rares jeux qui parvenaient à reproduire la sensation d'adhérence à la route et la maniabilité d'une moto, même à 200 à l'heure. Alors, était-ce vraiment la peine de sortir un jeu plus que moyen comme Prime Mover ? Je ne pense pas. Dans un genre aussi restreint en variations que celui des courses de motos, il faut que le jeu soit d'une jouabilité excellente (Super Hang-On) et vraiment novateur (No Second Prize et Road Rash). Ce n'est pas le cas de Prime Mover, il ne retiendra pas longtemps votre attention. Si vous êtes un fan de vitesse, je vous conseille plutôt d'acheter l'un des trois autres softs cités précédemment.

Marc Menier

VERSIONS

Prime Mover est disponible sur Amiga. Pas d'autre version annoncée pour le moment.

TESTE SUR

Amiga 500 *avec 1 Mo de mémoire et deux lecteurs de disquette.*

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles
Contrôle : joystick
Média : deux disquettes 3" 1/2 DD
Installation sur disque dur : impossible.

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : EXASOFT

55% PRIME MOVER

- ACTION ■
- PLATES-FORMES
- SIMULATION
- AVENTURE
- ROLE
- REFLEXION
- SPORT ■■
- 3D

A — AMIGA

MOYEN DANS TOUS LES DOMAINES, PRIME MOVER N'EST PAS MAUVAIS MAIS N'APPORTE RIEN DE NEUF. UN SOFT POUR COLLECTIONNEURS.

60% — GRAPHISMES
Un décor différent pour chaque pays mais, en fin de compte, des graphismes sommaires. Le dégradé du ciel n'est pas terrible.

75% — ANIMATION
Une bonne sensation de vitesse. Dommage que la trajectoire des motos ne «colle» pas assez avec celle de la route : l'effet d'inertie n'est pas réaliste.

65% — MUSIQUE
Agréables sans être sensationnelles. Les musiques de *Prime Mover* sont très synthétiques.

70% — BRUITAGES
Rugissement du moteur quand on change de rapport et crissement des pneus sur l'asphalte, les bruitages ne font pas défaut.

75% — PRISE EN MAIN
Le jeu se maîtrise très rapidement. Le maniement au joystick est intuitif.

55% — JOUABILITE
Les motos répondent «mollement» dans les virages. En fait, si on ne se penche pas au-delà d'un certain degré, elles continuent en ligne droite.

40% — DUREE DE VIE
L'action est très répétitive. Malgré quelques éléments originaux (rochers, intempéries), les douze circuits se ressemblent beaucoup.

Difficulté	Joueur	Prix
M MOYENNE	1	C



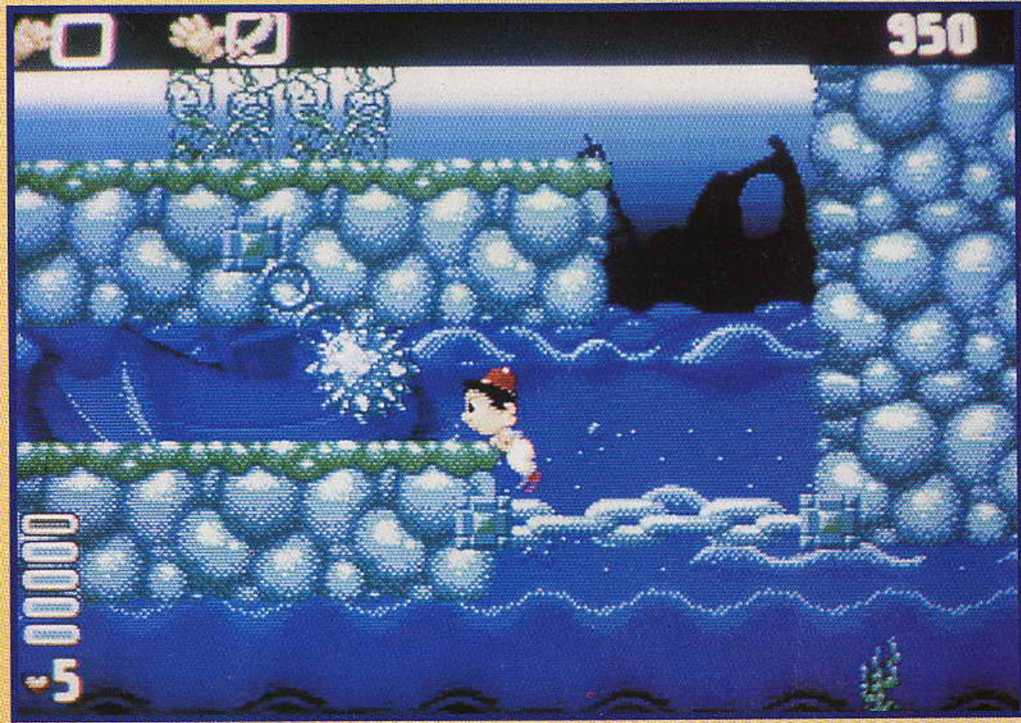

ARABIAN NIGHTS



TESTE PAR MARC LACOMBE

AMIGA

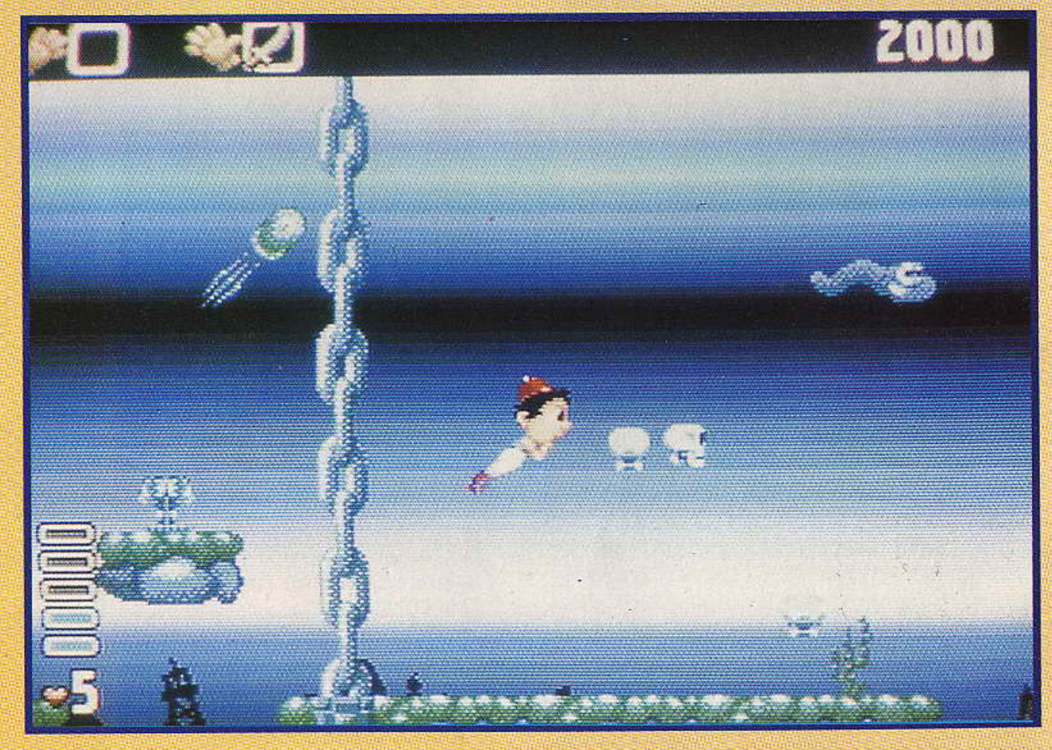
Humour, agilité, astuce, souplesse... Le sympathique et valeureux aventurier d'*Arabian Nights*, Sinbad Junior, semble être le fils naturel des plus grands héros de l'histoire du jeu vidéo. Mais qui est le père ? *Sonic, Prince of Persia* ou *Rick Dangerous* ? Et si c'était les trois à la fois...?



Une mine flottante tout droit sortie de Sonic !

Un jeune aventurier emprisonné au fond d'un sombre donjon qui va devoir délivrer une princesse enlevée par un méchant vizir... Ça ne vous rappelle rien ? Mais si, bien sûr, le scénario de *Prince of Persia* ! Comme à la Samaritaine, on trouve de tout dans *Arabian Nights* : une bonne dose de jeu de plates-formes intelligent, un poil de beat'em all, un brin de shoot'em up (en tapis volant !), une course en wagonnets comme dans *Sonic 2*, des pièges délirants façon *Prince of Persia*, une scène sous-marine digne d'*Alex Kid*, et des graphismes hilarants, à la *Rick Dangerous* ! Excusez du peu ! Visiblement, les auteurs ont voulu rendre hommage à leurs softs favoris (on peut aussi appeler ça «pomper»). Et c'est plutôt réussi parce que les bougres ont tout de même su faire preuve d'originalité...

Le jeu de plates-formes qui constitue la plus grande partie du soft ne se limite pas à quelques bonds gracieux au-dessus de précipices hérissés de pics acérés. Les décors renferment, bien sûr, leur dose habituelle de danger (sol électrifié, pièges divers, déclencheurs d'ouverture de portes, téléporteurs, salles secrètes, etc.) mais vous devrez aussi résoudre



Notre héros sait nager, mais mieux vaut trouver les bottes de scaphandrier qui permettent de se déplacer plus facilement sous l'eau.

AVIS

OUI

MARC

Malgré une fâcheuse tendance à piquer les bonnes idées un peu partout, Arabian Nights ne manque pas d'originalité... Les jeux d'arcade mélangeant ainsi les genres sont assez rares sur Amiga et il est bien agréable d'en trouver un qui soit réussi. Certes, la partie shoot'em up manque un peu de pêche mais, la partie plates-formes est excellente et certaines séquences, comme la poursuite en wagonnets dans la mine, sont de véritables petits chefs-d'œuvre (contrairement à Sonic 2, où il suffisait de se laisser transporter, vous dirigez ici votre wagonnet et sautez par-dessus les obstacles de façon à rattraper votre concurrent !). Le tout est servi par une réalisation de bonne qualité, avec des musiques superbes et une animation très bien faite (le héros tente de garder son équilibre sur le bord des corniches, et des feuilles tombent des arbres lorsque vous sautez dans le feuillage). Enfin, un jeu Amiga digne d'un jeu d'arcade sur console ! J'achète !

Marc Lacombe

quelques petites énigmes en utilisant les objets que vous découvrirez ou achèterez en route (épées plus ou moins puissantes, clés, bottes de scaphandrier, levier, fer à souder, lampe avec génie inclus, etc.).

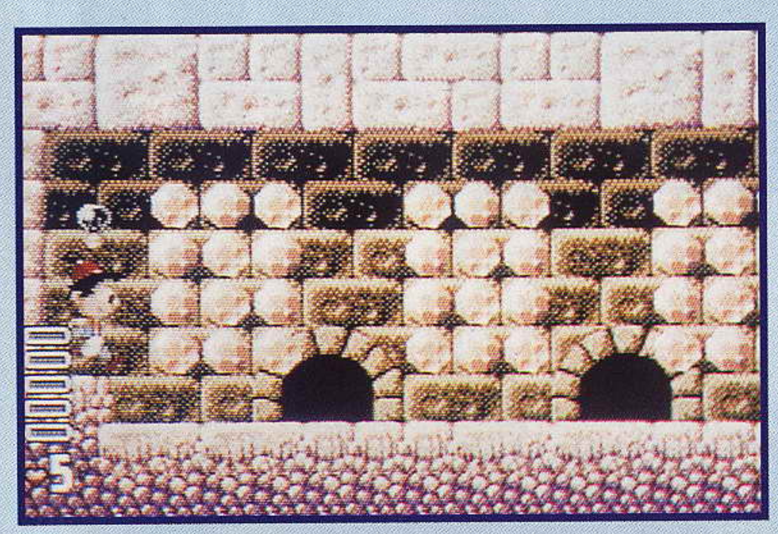
Vous traverserez ainsi une dizaine de niveaux, allant d'une mine de diamants à un bateau pirate, pour finir dans une forteresse de glace recouverte de neige... Un décor qui convient fort peu aux aventuriers en babouches !

IN FRENCH IN THE TEXT...

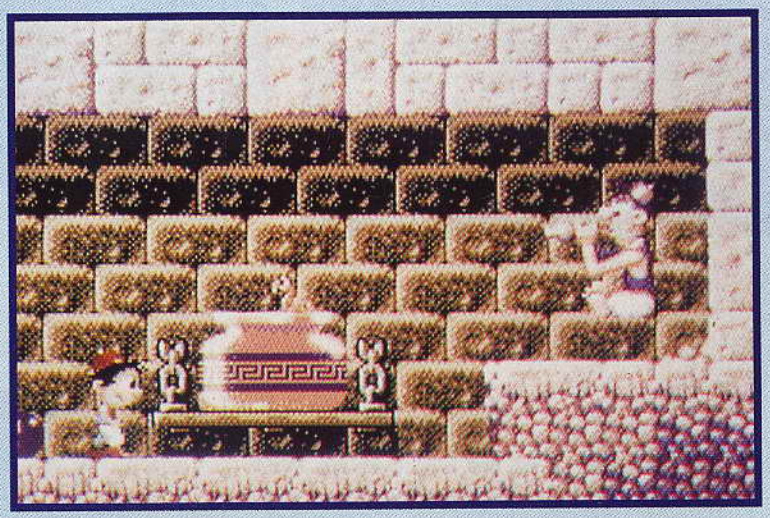
Nous avons testé ici la version anglaise mais Virgin s'est attelé à une version française intégrale (manuel et texte à l'écran dans la langue de Molière) qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes.

EDITEUR: KRYSALIS. DISTRIBUTEUR: VIRGIN. CONCEPTION: DARREN HEBDEN, SIMEON PASHLEY. PROGRAMMATION: SIMEON PASHLEY. GRAPHISMES: DARREN HEBDEN, PHIL HACKNEY. MUSIQUE: MATT FURNISS.

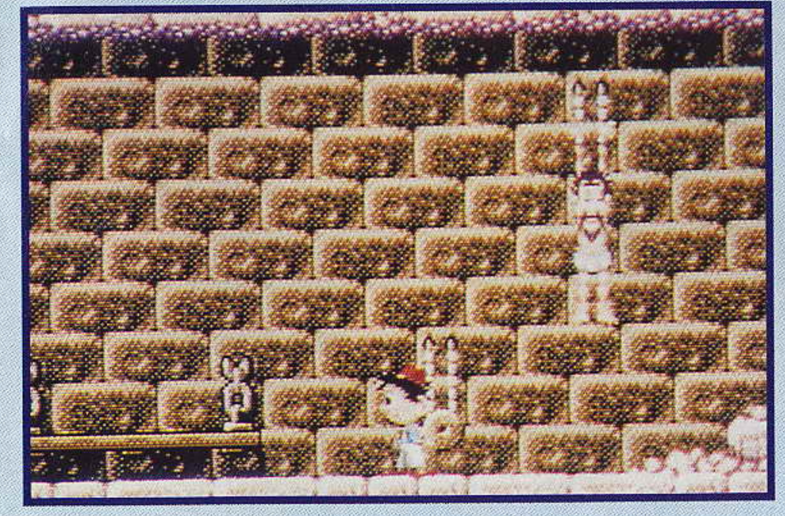
PREMIERS PAS



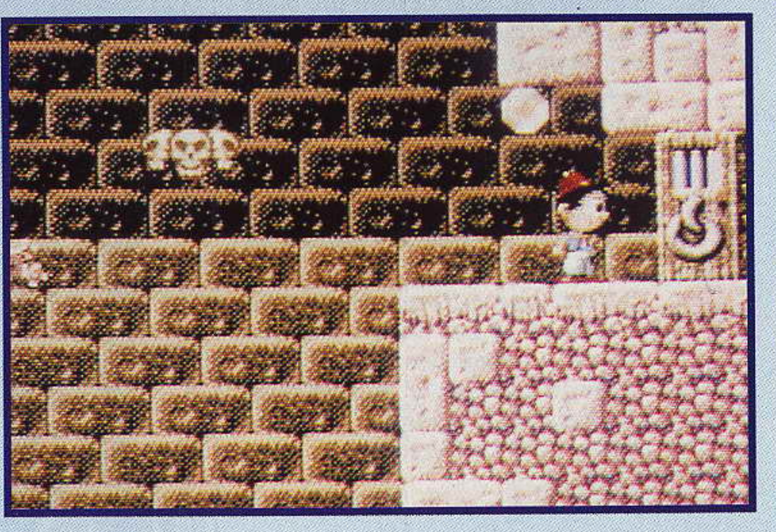
Cassez le mur droit de la salle de torture et vous découvrirez une pièce secrète bourrée de diamants !



Lorsque vous en aurez récolté assez, vous pourrez les donner au charmeur de serpents en échange d'un de ses protégés.



Une fois raidi, le serpent pourra vous servir de manivelle pour libérer le prisonnier. Astucieux, non ?

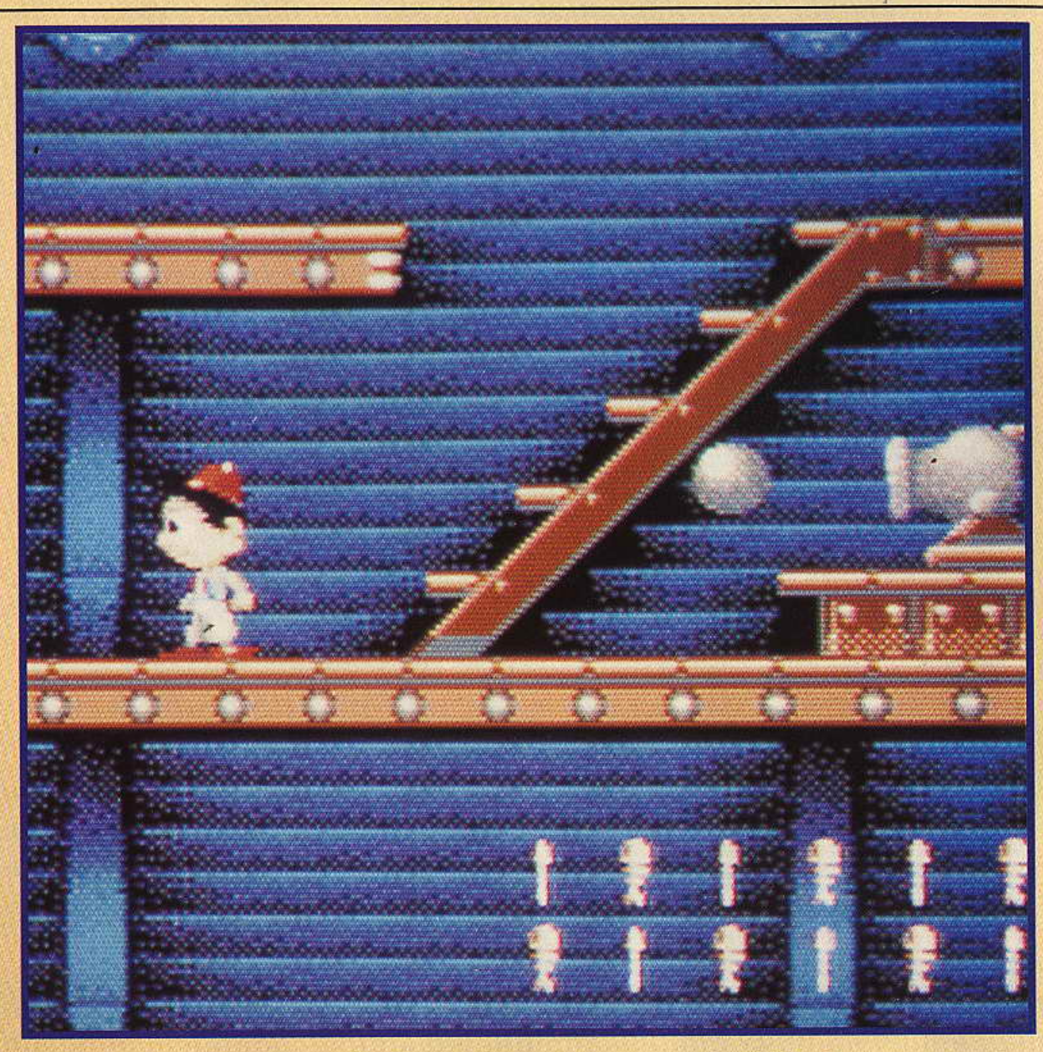


Pour vous remercier, ce dernier vous donnera un passe qui ouvre presque toutes les portes !

AVIS — OUI mais... LAURENT

*J'ai été envoûté par le charme oriental d'*Arabian Nights*. A cause de sa musique languissante, peut-être. On se laisse vite bercer par ce sympathique jeu de plates-formes qui recèle de bonnes idées. La principale originalité est son aspect aventure. En effet, de nombreux messages s'affichent à l'écran afin d'aider le joueur dans sa quête. Le jeu est linéaire mais cela ne nuit pas à l'action. La variété des niveaux est telle qu'on a toujours beaucoup de plaisir à recommencer. Si le moteur de l'histoire fonctionne parfaitement, on ne peut pas en dire autant de la réalisation. Malheureusement, la plupart des tests de collision sont à revoir. Le contrôle du personnage aussi est hasardeux. Il glisse un peu trop et il est bien difficile de le faire tenir sur les nombreuses plates-formes du jeu. Le faire grimper à la corde est un exercice fastidieux car l'animation est lente (ce qui n'est pas le cas lorsqu'il se déplace). Certaines actions se font au pixel près comme l'utilisation des téléporteurs par exemple. Sans ces quelques imperfections, le jeu aurait vraiment été excellent !*

Laurent Defrance

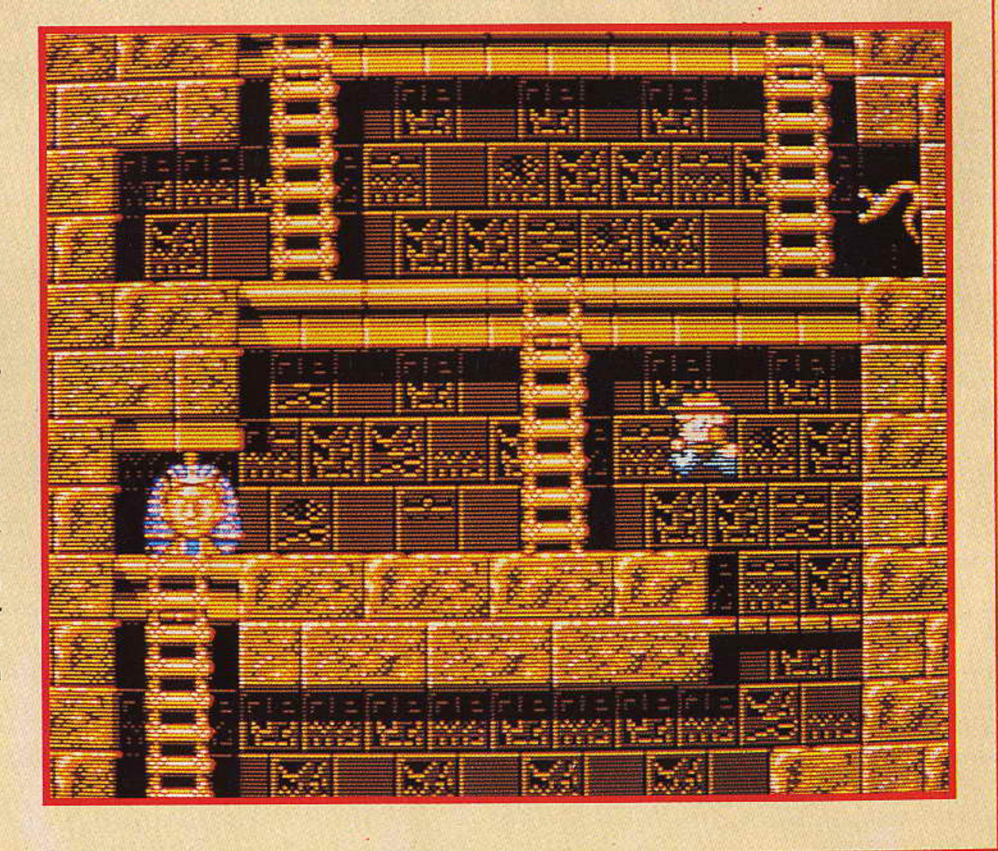


Les canons de ce bateau pirate vont vous mener la vie dure !

ARABIAN NIGHTS CONTRE RICK DANGEROUS

COMPARATIF

On retrouve dans Arabian Nights *l'humour et les qualités de* Rick Dangerous, *l'un des meilleurs jeux de plates-formes jamais réalisés sur* Amiga. Arabian Nights *propose en plus quelques séquences d'arcade et de shoot'em up, mais sa partie plates-formes reste tout de même un cran en dessous de celle de* Rick Dangerous. *En effet, les pièges proposés par ce dernier étaient autrement plus corsés, même si les objets utilisables se limitaient à un revolver, une matraque, et quelques bâtons de dynamite. Les bruitages de* Rick *étaient par ailleurs bien plus convaincants que ceux d'*Arabian Nights. *J'avoue également avoir un petit faible pour le côté délicieusement parodique (*Indiana Jones*) de* Rick Dangerous.





C'est dans le dernier niveau que vous affronterez enfin le grand vizir... Pas de chance, le climat ne vous avantage pas : vos babouches glissent sur la glace !



Les bonhommes de neige passent à l'attaque... Ah ! si seulement je pouvais mettre la main sur un fer à souder !

TOP

- Le mélange des genres (plates-formes, shoot'em up, etc.) est agréable
- L'utilisation d'objets et la présence d'énigmes donnent de l'originalité au jeu de plates-formes

FLOP

- Les combats sont plutôt mal gérés et très décevants (un seul coup disponible)
- Les séquences de shoot'em up semblent avoir été un peu bâclées

VERSION



Une version PC est prévue pour les mois à venir.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs de disquette.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles
Mémoire requise: 512 Ko
Contrôle: joystick/clavier
Média: deux disquettes 3"1/2 DD
Jeu en français (testé en anglais)
Manuel en français
Protection: logicielle

80%

ACTION	■■■
PLATES-FORMES	■■■
SIMULATION	
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	■
SPORT	
3D	

ARABIANS NIGHTS

A AMIGA

CE JEU MICRO EST DIGNE DES MEILLEURS JEUX DE PLATES-FORMES SUR CONSOLE ET LES DEPASSE MÊME SUR CERTAINS POINTS.

79% GRAPHISMES
Les graphismes sont pleins d'humour... Il suffit de regarder la tronche du héros pour s'en convaincre !

76% ANIMATION
Moins gracieux que son homologue de *Prince of Persia*, le héros est tout de même très bien animé. Certains éléments du décor (lampes, planches dégoulinantes,...) aussi !

89% MUSIQUE
Ça swingue au pays des Mille et Une Nuits ! Et vous aurez droit à de superbes musiques orientales, remaniées façon disco ! Encore ! Encore !

62% BRUITAGES
Comparés à la musique, les bruitages sont d'une banalité affligeante. Vous n'échapperez pas aux éternels «bips» des jeux de plates-formes.

73% PRISE EN MAIN
Une jolie petite séquence animée pour vous plonger dans l'ambiance, et vous passez à l'action. Le maniement du personnage est d'une simplicité enfantine.

78% JOUABILITE
Le maniement du héros manque parfois un peu de précision, mais on s'y habitue assez vite.

79% DUREE DE VIE
Le jeu comprend dix niveaux, pas toujours très vastes mais souvent difficiles, ce qui devrait vous tenir en haleine un bon moment.

Difficulté	Joueur	Prix
M MOYENNE	1	C



DESERT STRIKE





TESTE PAR MARC MENIER

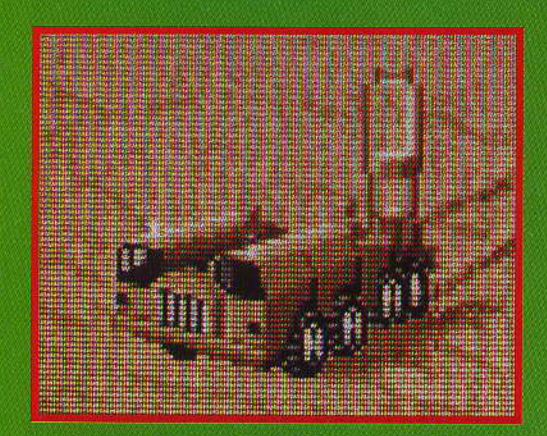
Jamais entendu le râle d'agonie d'un soldat pris sous le feu nourri d'une rafale de mitrailleuse et cela vous manque ? *Desert Strike* d'Electronic Arts devrait vous satisfaire. Aux commandes d'un hélicoptère Apache, refaites en solitaire la guerre du Golfe. Chronique d'un jeu unique en son genre...



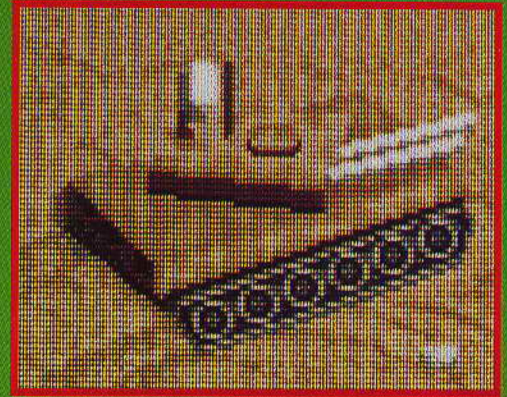
Voici le porte-avions d'où vous décollez au début de chaque campagne. Impossible de jouer les traitres, les armes sont inutilisables dans un certain périmètre autour du navire. Damned !

Les missiles Hellfire filent dans la nuit, Bagdad est en flammes ! Non, j'exagère un peu. Tout en s'inspirant, en long, en large et en travers, de la guerre du Golfe, Electronic Arts n'a pas osé citer de noms. Disons simplement pour l'histoire que les Etats-Unis sont partis en guerre contre un dictateur fou, puissamment armé et qui cherche à devenir maître du monde (eh non, ce n'est pas Adolf !). Plutôt que de se risquer à un conflit ouvert, coûteux en vies humaines, les généraux

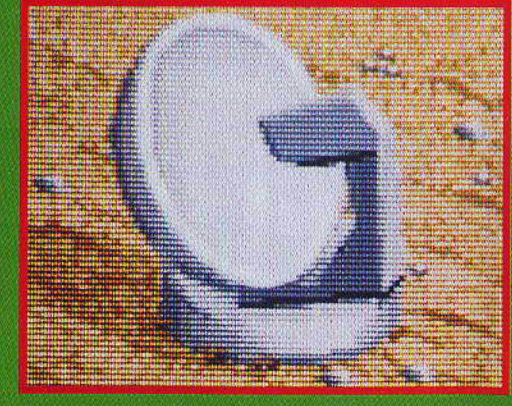
LES TROUPES PA



Les fameux lance-missiles SCUD sont des cibles difficiles. Pourtant, il faut impérativement les mettre hors d'état de nuire avant qu'ils n'entrent en action.



150 points d'armure. Le ZSU est un tank lourdement blindé et camouflé pour la guerre en plein désert.



Il faut détruire impérativement les radars. Ils augmentent l'armure et la portée de tir des unités ennemies qui se trouvent dans leur périmètre.



AVIS

OUI

MARC

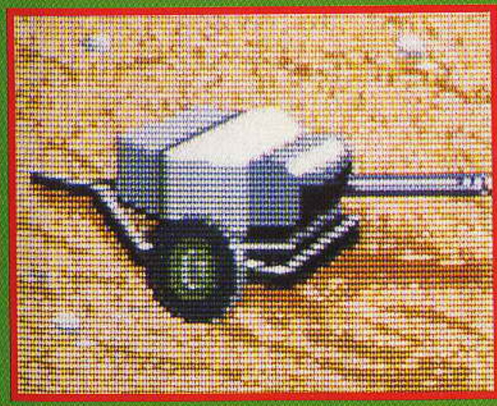
Fan inconditionnel de ce jeu d'action sur Megadrive et sur Super Nintendo, je ne suis vraiment pas déçu par la version Amiga. Desert Strike est un des jeux d'action les plus originaux du moment. Les programmeurs d'Electronic Arts réussissent un tour de force en innovant là où la plupart se bornent à reprendre les idées des autres (jeux de plates-formes, shoot-them-up, courses de voitures). Le contrôle de l'hélicoptère n'est pas génial mais les nombreuses missions, la qualité de la bande-son et les graphismes m'ont emballé. Bien sûr, on est loin d'un Comanche Maximum Overkill mais, dans son genre, Desert Strike est unique sur Amiga. A moins que vous ne soyez totalement réfractaire au mode de contrôle (vue en 3D isométrique), ce jeu mérite une place de choix dans votre logithèque.

Marc Menier

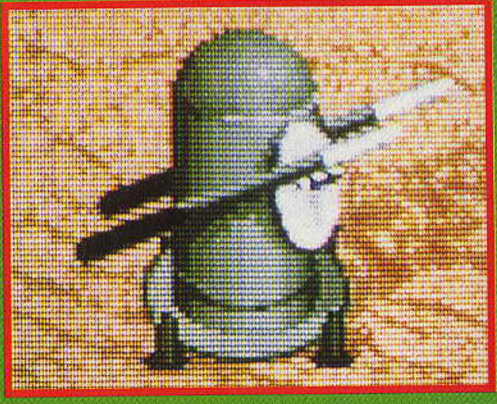
ont décidé d'envoyer en mission un hélicoptère lourdement armé. C'est donc une guerre tactique que vous devrez livrer avec votre hélico Apache, modèle dernier cri des marchands de mort. **On se calme ; on ne tire pas sur tout ce qui bouge !** Vos missions sont un peu plus compliquées; vous n'êtes tout de même pas un sous-produit Ramboïde élevé aux hamburgers.

Desert Strike vous propose de participer à quatre campagnes militaires aux objectifs très variés: sauver des prisonniers; detruire des complexes nucléaires, des usines chimiques, des centrales électriques; capturer des généraux, etc. Il faudra même éliminer les fameux lance-missiles SCUD qui ont tant fait trembler le monde. **Un copilote et un arsenal impressionnant.** Dans *Desert Strike*, vous êtes le pilote. C'est donc à vous de faufiler l'Apache comme un virtuose entre les tirs de roquettes ennemis. L'hélicoptère se dirige au joystick, au clavier ou à la souris et se comporte comme si vous étiez à la place du pilote : joystick en avant et vous foncez dans la direction indiquée par le nez de l'appareil. Les armes sont gérées par un copilote (l'ordinateur) que vous aurez choisi . Selon votre sélection, les tirs seront plus ou moins précis. Il vous revient quand même le soin de déclencher la mitrailleuse, les missiles Hydra ou Hellfire

SSEES EN REVUE



50 points d'armure. Le AA Gun (antiaérien) n'est pas très précis mais il se recharge très rapidement. Deux Hydra suffisent pour le détruire.

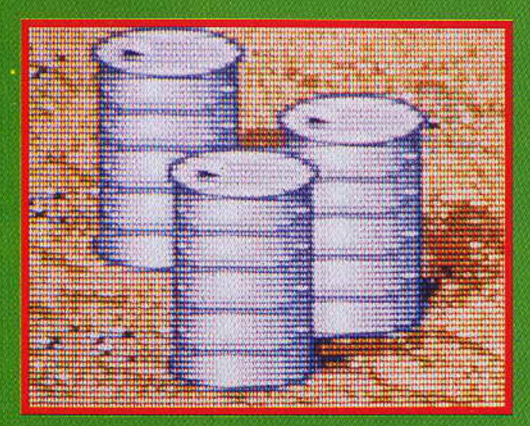


75 points d'armure. Le SAM Rapier est meurtrier mais très lent. Mieux vaut le contourner et le détruire avant que sa tourelle ne pivote.

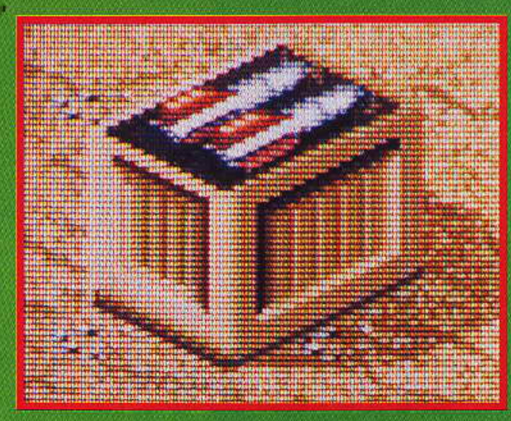


100 points d'armure. Le VDA est une unité mobile dangereuse. On se fait surprendre par sa rapidité. Il est conseillé de le détruire à longue distance.

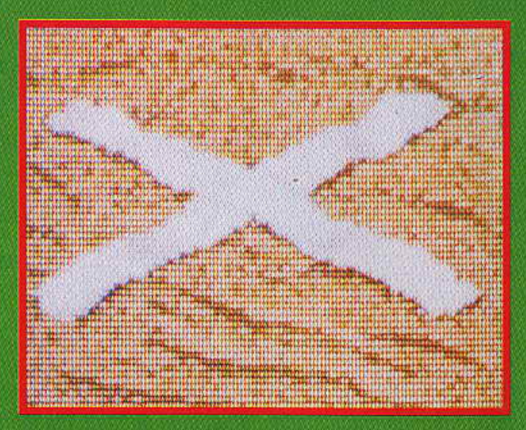
GUERRE TACTIQUE



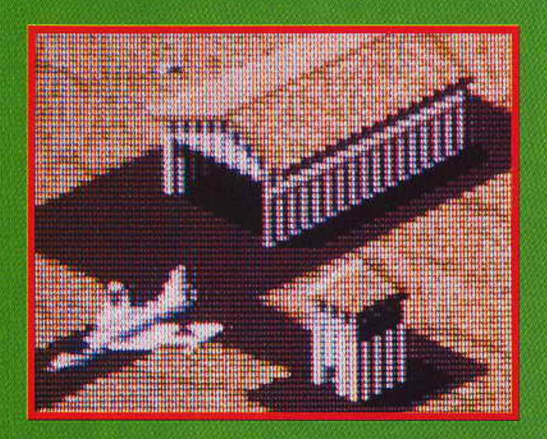
Surveillez constamment votre niveau de fuel. Il est possible de récupérer des bidons d'essence (100 unités) dans le désert ou en détruisant des buildings.



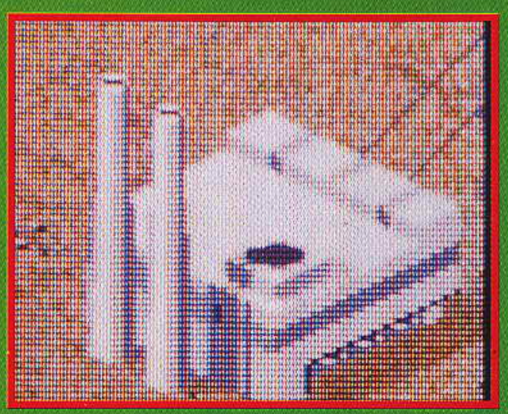
N'hésitez pas à utiliser vos missiles. Mieux vaut un Apache sans munitions qu'un Apache détruit. Sur la carte, vous pouvez repérer toutes les caches d'armes. Une simple caisse suffit à renouveler tous vos stocks.



Cette croix indique une zone de débarquement. C'est ici qu'il faut amener les prisonniers et les rescapés. Les techniciens vous répareront 100 points d'armure (sur 600) pour chaque homme sauvé.



Détruisez les avions tandis qu'ils sont encore dans les hangars. C'est une des missions de la première campagne intitulée «Air Superiority». En fait, vous ne verrez jamais un avion voler dans Desert Strike.



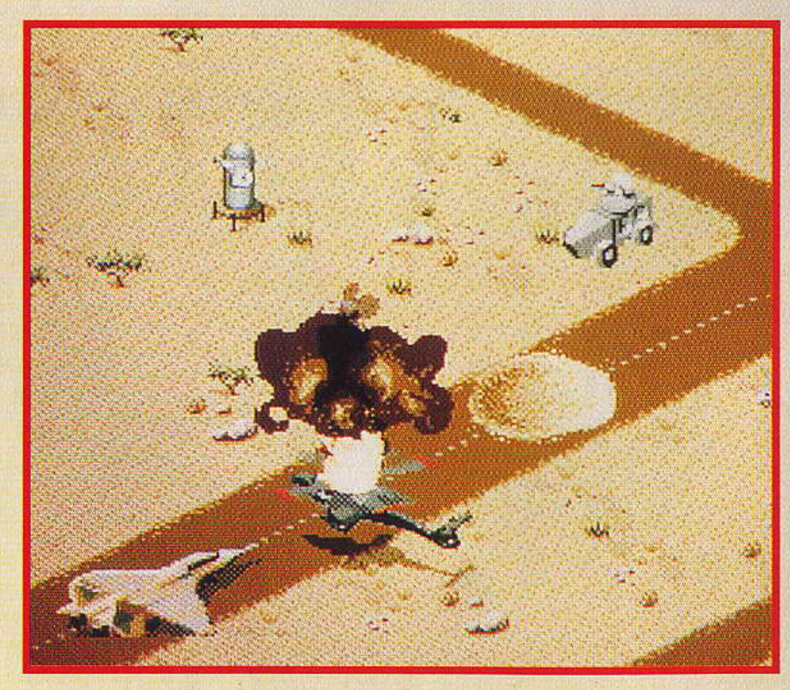
Si vous détruisez la centrale électrique dans la région vous diminuez énormément la force de vos adversaires en les privant d'énergie. Suivez bien l'ordre de vos missions, c'est plus prudent.



Ouaaaiis ! Colonel, y faut sauver les p'tits gars prisonniers ! On peut pas les laisser torturer. Imaginez un peu, un rescapé m'a avoué qu'ils ne pouvaient pas manger de porc. Quelle cruauté !

EA PRESENT SUR TOUS LES FRONTS

Vous connaissez tous la société Electronic Arts (EA) à qui l'on doit déjà de nombreux hits sur micros (entre autres Car & Driver, Jordan in Flight et le génial Black Crypt). Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que EA fut une des premières firmes à développer simultanément sur consoles (Megadrive et maintenant Super Nintendo) et micros. A ses débuts sur consoles, EA se bornait simplement à adapter les jeux ayant connu un bon succès sur micros comme Might & Magic II. Ensuite, elle a peu à peu développé des titres originaux sur consoles qui sont depuis devenus des classiques : Road Rash I & II, PGA Tour Golf, EA Hockey, Desert Strike... Maintenant, c'est la tendance inverse qui se produit : EA adapte sur micros ses plus grands jeux consoles. Après Road Rash sur Amiga, c'est au tour de Desert Strike. Sans pour autant égaler leurs homologues sur consoles, les versions micros sont plus qu'honorables. Mais la morale de cette histoire est assez triste : le fait que EA s'adonne à de telles adaptations prouve bien le désintérêt des éditeurs pour la micro, au profit des consoles. Espérons qu'il y aura toujours des éditeurs comme Origin ou Microprose pour privilégier les productions micro.



L'Apache est entouré de toutes parts. C'est une machine de plusieurs millions de dollars qui s'envole, disons plutôt qui tombe, en fumée. Attention vous n'avez que trois Apache à votre disposition.

AVIS — OUI — LAURENT

Electronic Arts a enfin cédé, pour la plus grande joie de tous ! Voici enfin sur micro Desert Strike, l'un des grands hits d'Electronic Arts sur MD et SNES. A la grande question : était-il adaptable ? Les auteurs ont répondu en chœur : pas de problème ! Et c'est vraiment une bonne surprise que nous avons là ! Graphismes retouchés et encore plus beaux, son et animation d'enfer. Seule lacune : une maniabilité un poil moins bonne du fait de l'utilisation du joystick, mais on ne pouvait pas y faire grand-chose... Bref, une adaptation quasi parfaite d'un jeu console sur Amiga, ce qui est loin d'être la règle de nos jours. Cela prouve que les micros ont encore leur mot à dire dans le domaine de l'action, laquelle action ne manque pas ici d'originalité. Un jeu que je conseillerais à tous les nostalgiques qui voudraient rejouer aux petits soldats de leur enfance. Et hop que je te fais sauter un aéroport, badaboummm ! Laurent Defrance



La carte est très pratique pour repérer vos objectifs, les bidons de fuel, ou encore les munitions. Il est primordial de bien gérer ces deux derniers facteurs dans Desert Strike.

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : EXASOFT
CONCEPTION ORIGINALE : JOHN MANLEY, MIKE POSEHN
PROGRAMMEUR EN CHEF : GARY ROBERTS
GRAPHISMES : JOHN LAW, CARL CROPLEY, DAMON REDMOND
BANDE-SON : JASON A.S. WHITELY

TOP

- L'action vue de dessus en 3D isométrique
- La variété des missions
- Les bruitages digitalisés très réalistes
- L'aspect stratégique avec la gestion du fuel et de l'armement

FLOP

- Le jeu est un peu facile à terminer

VERSIONS



Desert Strike est disponible sur **Amiga, Megadrive et Super Nintendo.** Pas d'autre version micro prévue pour l'instant.

TESTE SUR
Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire et deux lecteurs de disquettes.

MATERIEL NECESSAIRE
Amiga : 500, 600, 1000, 1200, 2000, 3000
Mémoire requise : 1 Mo

Contrôle : souris, clavier et joystick
Média : trois disquettes 3 " 1/2 DD
Installation sur disque dur: impossible
Jeu en anglais
Manuel en français

85 %

ACTION ■■■
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ■■
SPORT
3D

DESERT STRIKE

A — AMIGA

UN SOFT TRES ORIGINAL. NI SHOOT-THEM-UP, NI JEU DE PLATES-FORMES, NI SIMULATION, *DESERT STRIKE* EST UN MELANGE DETONANT D'ACTION ET DE STRATEGIE.

GRAPHISMES — 75 %
Le mode Half-brite 64 couleurs de l'*Amiga* est bien exploité avec des effets d'ombre et de fumée; de nombreux éléments de décors viennent égayer le paysage monotont du désert.

ANIMATION — 70 %
Le scrolling multidirectionnel est un peu saccadé et n'est pas plein écran. De petits défauts. Dans l'ensemble l'animation est loin d'handicaper *Desert Strike*.

MUSIQUE — 50 %
Réservée aux pages de présentation, les musiques ne sont pas présentes au cours du jeu si ce n'est dans de rares scènes de coupe.

BRUITAGES — 85 %
Des bruitages digitalisés à partir d'un véritable Apache et des voix digitalisées superbes confèrent à *Desert Strike* une ambiance parfaitement réaliste.

PRISE EN MAIN — 60 %
Au début, le maniement de l'Apache n'est pas évident, mais une fois acquis les automatismes, le contrôle au joystick est instinctif. Une bonne séquence d'intro.

JOUABILITE — 70 %
Déroutant au premier abord, l'Apache se révèle assez vite maniable, excepté dans quelques situations délicates où il faut éviter en catastrophe les missiles ennemis.

DUREE DE VIE — 85 %
Quatre campagnes, plus de vingt-cinq missions, *Desert Strike* est passionnant du début à la fin. On a toujours envie d'y revenir mettre le désert à feu et à sang.

Difficulté	Joueur	Prix
D (DIFFICILE)	1	C

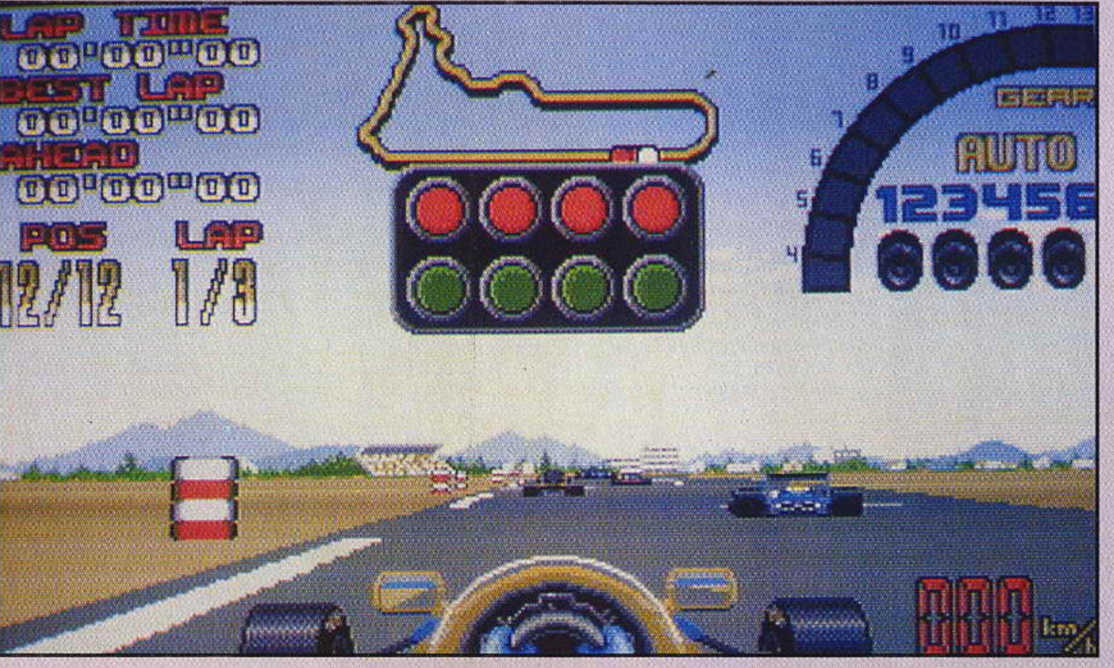


A1200

INTERET 81% DU JEU

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 1200

TESTE PAR PATRICK EYMARD



Dans une seconde, le départ. Au passage au vert, ce sera la ruée pour trois tours acharnés. Un bon départ est déjà un gage de réussite, alors, évitez les collisions.

Depuis que Nigel Mansell s'est retiré des Grands Prix de Formule 1 (pour aller en Indy Car), on parle beaucoup moins de lui. Heureusement, les créateurs de la première version de *Nigel Mansell's World Championship* sur *Amiga* ne l'ont pas oublié. Dans cette nouvelle version pour *Amiga 1200*, vous allez retrouver vos circuits préférés.

AVIS — OUI — SPIRIT

Je ne connaissais pas la première version, et voilà que l'on me présente un jeu qui me permet de me mesurer sans risques aux vedettes actuels du championnat de Formule 1. En plus, il est super-rapide, le scrolling de la route ne souffre d'aucun ralentissement et les ponts défilent à toute allure au-dessus des ailerons des concurrents. Jusque-là, comme aucun jeu d'arcades de course de voitures digne de ce nom ne daignait fonctionner sur mon 1200, je désespérais de trouver un moyen de m'arracher de ma télé le dimanche après-midi. Et maintenant, c'est de l'ordinateur que je ne décroche plus. En mode normal, c'est un peu facile, mais en mode championship, alors là, c'est une autre histoire... Difficile de ravir la pole position aux spécialistes du genre. En fait, ce jeu demande de longues heures d'entraînement avant de maîtriser la totalité des circuits de la saison, et ce n'est qu'à ce prix que vous pourrez parvenir à devenir LE champion. Je suis donc catégorique : ce jeu est excellent, vous pouvez aller sans crainte le demander à votre revendeur.

Spirit



Il s'agit d'une simulation, les circuits sont des répliques exactes des vrais, même les paysages des pays sont ressemblants.

FLOP

- Les graphismes intermédiaires sont restés les mêmes... c'était à craindre.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 1200

Grâce à ce jeu, vous pouvez revivre dans le détail tous les Grands Prix de la saison 1992 de Formule 1. A bord de la Williams-Renault V10 de Nigel vous pouvez vous entraîner sur tous les circuits du globe. Ensuite, vous devrez passer par l'épreuve des qualifications pour accéder aux courses. De nombreuses options sont prévues pour apprendre au joueur à piloter. On trouve un mode «conduite accompagnée», avec Nigel lui-même, ainsi qu'un mode «école de conduite» pour s'entraîner progressivement à maîtriser la vitesse du bolide. Si vous avez encore des difficultés, sachez que trois niveaux de difficulté sont possibles, du mode normal au mode super-professionnel (le plus dur). Mais aux qualités de pilote du joueur doivent s'ajouter des qualités de manager d'une équipe de F1. La voiture doit être réglée avant chaque course (pneus, boîte de vitesses, ailerons). Sans des réglages précis, adieu le titre mondial...

La course est très fluide et on sent vraiment la différence avec la première version sur *Amiga*. Le circuit peut être plat ou, au contraire, comporter des dénivelés. La pluie peut tomber sur la course et venir perturber l'adhérence de la voiture, si ce n'est la concentration du pilote. Les bruitages digitalisés permettent au joueur de «sentir» ses accélérations. Les options affichables (position, vitesse, virages, état des pneus) sont nombreuses, mais elles peuvent totalement disparaître en mode «arcade». Enfin, le podium permet au joueur de savourer le plaisir à la fin de chaque course, et des sauvegardes -rapides- permettent de reprendre le championnat à la dernière course disputée.




Boire ou conduire, il faut choisir. Heureusement que ce n'est qu'un jeu cette fois-ci.

AVIS

OUI mais...

PATRICK

Après Zool, voila que Gremlin récidive et nous propose le second jeu spécifiquement créé pour le 1200. Cela valait la peine d'attendre, car non seulement cette version reprend tout ce qui faisait l'intérêt de l'original, mais de plus elle propose de nombreuses améliorations pour accroître le plaisir du joueur. Je suis bien content de voir que les chargements (sur disquette) ont été optimisés. De plus, il est vrai que le passage à l'Amiga 1200 fait du bien, autant pour la sensation de vitesse que pour la finesse des graphismes de la route. Plus de couleurs, plus de fluidité, cela est-il suffisant pour justifier l'achat de la nouvelle version d'un jeu? Assurément pas, si vous possédez déjà l'ancienne (qui fonctionne sur le 1200). Néanmoins, comme ni* Vroom *ni* Lotus III *ne marchent,* Nigel Mansell's World Championship *pour l'Amiga 1200 reste le meilleur choix possible. A conseiller au joueur à la recherche de sensations fortes sur les circuits de Formule 1 du monde entier.

Patrick Eymard

GREMLIN AIME L'A1200 !

Gremlin nous gratifie de son deuxième jeu sur 1200. Après Zool, c'est Nigel Mansell qui passe à la casserole pour être - au moins partiellement - retravaillé et adapté sur la dernière machine au goût du jour. Il est pour le moins satisfaisant de voir que d'autres machines que les PC peuvent encore survivre. D'autres équipes, dont Team 17 par exemple, prévoient de réaliser leurs jeux sur 1200. Cette situation permet d'envisager un peu plus sereinement l'avenir des jeux sur micro-ordinateurs. Il est indéniable, en effet, que les PC ont apporté à la micro-informatique ses lettres de noblesse et ont contribué à son expansion. Mais la véritable richesse de cet univers, et ce qui nous passionne le plus, c'est la VARIETE des matériels et des logiciels. Du ZX80 à l'Amiga 1200, les machines personnelles ont fait naître de nouvelles idées chez les programmeurs. Je suis bien content de constater que les programmeurs ne cèdent pas tous à la facilité de suivre la mode PC et je souhaite qu'à l'avenir les «petits» continuent à narguer les «grands» pour que chacun y trouve son compte.

DISQUE DUR : DUR, DUR !

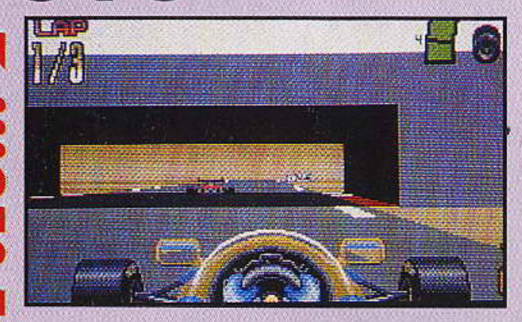
Je n'ai pas réussi à installer le jeu sur le disque dur et à le faire fonctionner correctement. Cela est peut-être dû à ma configuration, mais en tout cas je ne peux pas dire que cela marche bien. En revanche, l'option est disponible, et, pour peu qu'elle fonctionne, elle est bien pratique (j'avais déjà installé la première version...).

TOP

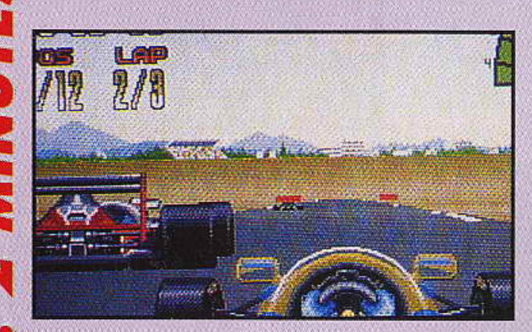
- Les graphismes de la route se sont nettement améliorés
- L'animation est vraiment beaucoup plus rapide et ne ralentit jamais
- La sensation de vitesse est intense
- Le chargement du jeu et les sauvegardes sont plus rapides que dans la précédente version

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 1200

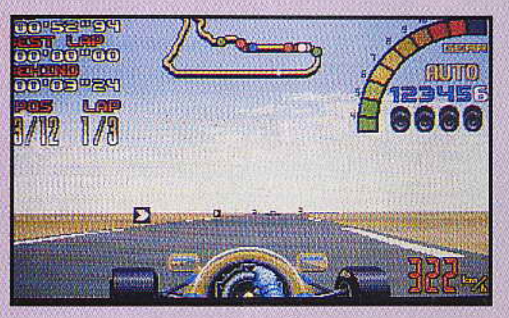
... 2 MINUTES DE JEU... 2 MINUTES DE JEU... 2 MINUTES DE JEU... 2



Je rattrape mon concurrent direct, juste au moment d'arriver sur une grande ligne droite. Il faut absolument que je profite de l'occasion.



Je suis presque arrivé à sa hauteur, dans une demi-secondde, je vais le dépasser. Surtout, il faut que j'évite de le toucher, concentration, concentration.



Ça y est, il est loin derrière. Hum, il n'est d'ailleurs pas si loin puisque je le vois très bien dans mon rétroviseur..

DOUBLER, UNE MANŒUVRE DELICATE

VERSIONS

AMIGA

Cette version est spécifique à l'Amiga 1200. Mais Nigel Mansell's World Championship est disponible sur Amiga, ST et (bientôt) PC.

TESTE SUR

Amiga 1200 avec 2 Mo de mémoire et deux lecteurs de disquettes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga 1200
Mémoire requise : 2 Mo
Contrôle : souris et clavier
Média :
2 disquettes 3"1/2 DD
Installation sur disque dur : possible.
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection par roue codée

Editeur/distributeur : Gremlin
Programmation : Damian Hibbard
Graphisme : Damon Godleye
Musique et bruitages : Patrick Phelan.

COMPARATIF

LES PLUS DE NIGEL MANSELL 1200

Les deux versions de Nigel Mansell fonctionnent sur l'Amiga 1200, il est donc tout à fait possible de percevoir les véritables améliorations dans la programmation et de les distinguer de la simple augmentation de puissance. On constate que le code a été modifié en profondeur. La nouvelle version répond mieux (plus rapidement) aux commandes (joystick) que l'ancienne ; elle est plus fluide et bénéficie même d'une augmentation de couleur sur les parties praticables de la route. On peut regretter que les dessinateurs n'en aient pas profité pour retravailler les graphismes qui rythment le jeu entre les courses. Cela dit, la nouvelle version n'apporte que des améliorations par rapport à l'ancienne. A ceux qui ne posséderaient pas encore ce jeu, entre les deux versions en lice, je recommande la dernière. Il faut dire que j'ai un 1200, alors...

81 %

ACTION	
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	■
SPORT	■■■
3D	

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 1200

A — AMIGA

CE JEU, MOINS COMPLEXE QUE *F1 GRAND PRIX*, EST UN BON COMPROMIS ENTRE L'ARCADE PURE ET LA SIMULATION SPORTIVE. IL PERMET DE JOUER CONTRE LES MEILLEURS.

70 % — GRAPHISMES
Les paysages sont très variés et colorés. En revanche, les podiums sont hideux, on ne comprend pas très bien...

90 % — ANIMATION
L'impression de vitesse est bien meilleure qu'avec la précédente version, serait-ce un jeu qui exploite le *1200*???

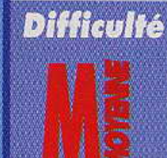
35 % — MUSIQUE
Pas de musique, sauf pendant la présentation. Pour ceux qui aiment piloter sur Vivaldi, c'est raté.

75 % — BRUITAGES
Les moindres accélérations sont audibles, on entend les poursuivants se rapprocher, les pneus crisser, on s'y croirait, quoi.

85 % — PRISE EN MAIN
Aucune difficulté pour commencer à jouer; le jeu charge plus vite qu'avant, et c'est tant mieux.

87 % — JOUABILITE
La voiture répond au quart de tour. Si parfois je rencontres des obstacles divers - bornes kilométriques, panneaux d'affichage divers - je doit bien reconnaître que c'est de ma faute.

75 % — DUREE DE VIE
Si vous ne vous arrêtez pas au mode facile, ce jeu vous donnera beaucoup de fil à retordre. Une fois la maîtrise de la voiture bien acquise (à toutes les vitesses...), il ne reste plus qu'à connaître lesparcours. Du bon temps en perspective.

Difficulté

M MOYENNE

Joueur

1

Prix
C

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE

INTERET 91% DU JEU

ST VROOM MULTI-PLAYER

La revoilà ! *Vroom*, la meilleure simulation de pilotage de circuit, nous revient après avoir subi un petit lifting, histoire de combler toutes les lacunes de la première version. Invitez vos amis(es) : à deux joueurs sur le même écran, c'est le double de frissons garanti !



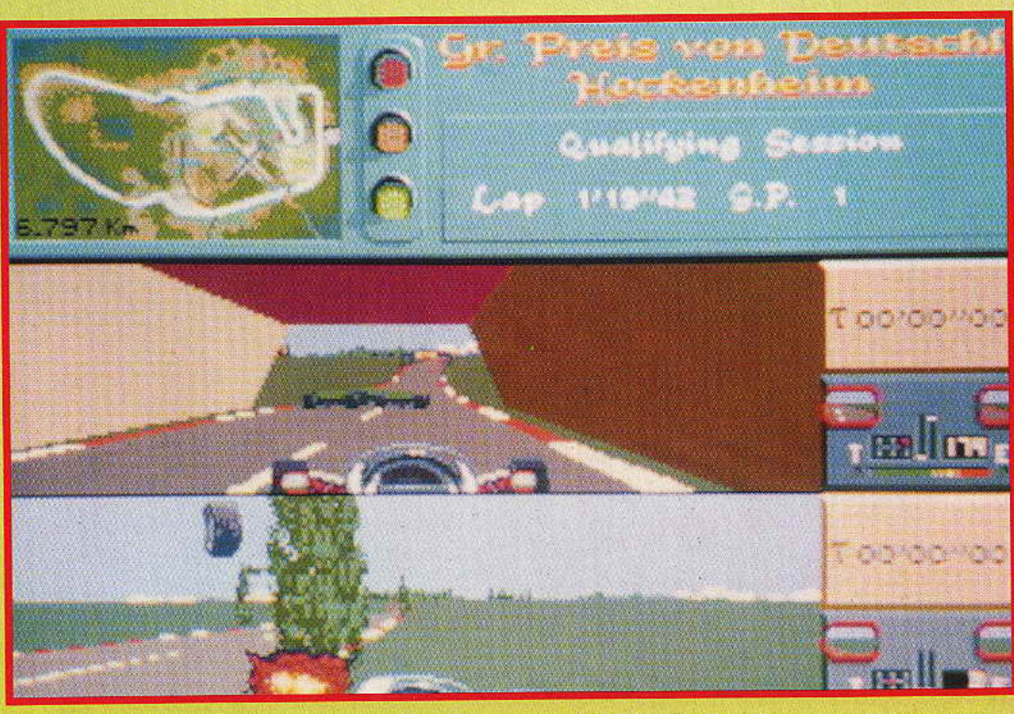
Vous partez bon dernier, mais ne vous découragez pas ! Il vous sera tout à fait possible de rattraper ce retard. Encore un conseil : ne démarrez pas avant le feu vert, vous risquez l'élimination !

AVIS OUI ! VIC

Ah, le bruit du vent dans le casque, le long hurlement des pneus dans les virages, la belle envolée, longue et planante... et l'atterrissage brutal dans les coquelicots, moteur fumant et cassé ! Vroom est bien la plus bonne et la meilleure simulation de course que j'aie jamais conduite ! Depuis que Lankhor l'a remaniée tout joystick, j'ai passé de folles nuits sur les circuits du monde entier. Question défilement, ça remue méchant et ça débourre à toute bourre, aussi rapide que dans l'ancien. Les programmeurs ont même mis un mode turbo pour ceux qui n'auraient pas encore mal au cœur.

Je pensais qu'à deux, cela se traînerait à la vitesse d'un cargo qui dégaze... Point du tout ! Ça dévale, ça dépote, ça décoiffe un maximum ! Et, c'est encore plus marrant à deux ! Pour ceux qui n'auraient pas de petit camarade à se mettre sous la roue, le programme propose même de gérer une voiture susceptible de remporter la course, en quelque sorte un mode deux joueurs à un ! Vraiment fun et ergonomique, je propose un Volant d'or pour ce Multi-Player.

Vic Ventura



Le mode deux joueurs vous stresse constamment, redoublez de prudence et surveillez votre écran. Sinon, gare au crash !

AVIS

OUI ! Vroom est de retour, qui s'en plaindra ? Certainement pas moi ! La première version, en 91 avait déjà remporté un Tilt d'Or du meilleur jeu de sport. Aujourd'hui, elle s'améliore encore avec l'adjonction de nouvelles options.
Le mode turbo en met vraiment plein la vue ! Les auteurs, en réduisant la fénêtre d'animation graphique, ont réussi à animer l'ensemble du jeu (bitmap et 3D) en 50 images/seconde.
Du jamais vu sur ST pour un jeu de ce genre! Seul Lotus II sur Amiga peut se vanter d'aller aussi vite !
Ce que j'ai particulièrement apprécié avec l'option deux joueurs, c'est que si vous ne voulez pas être tout seul sur le circuit, vous avez la possibilité d'engager un duel avec l'ordinateur.
Le jeu proprement dit a conservé toutes ses qualités.
Le pilotage est toujours aussi précis, la gestion du moteur toujours aussi primordiale et les différents circuits toujours aussi intéressants. Le son n'est pas en reste puisque, même en mode deux joueurs, vous arriverez parfaitement à entendre votre moteur. En tout cas, cela fait plaisir de voir un jeu de cette qualité sur ST. Lankhor produit encore sur cette bécane et les autres éditeurs devraient bien suivre son exemple !

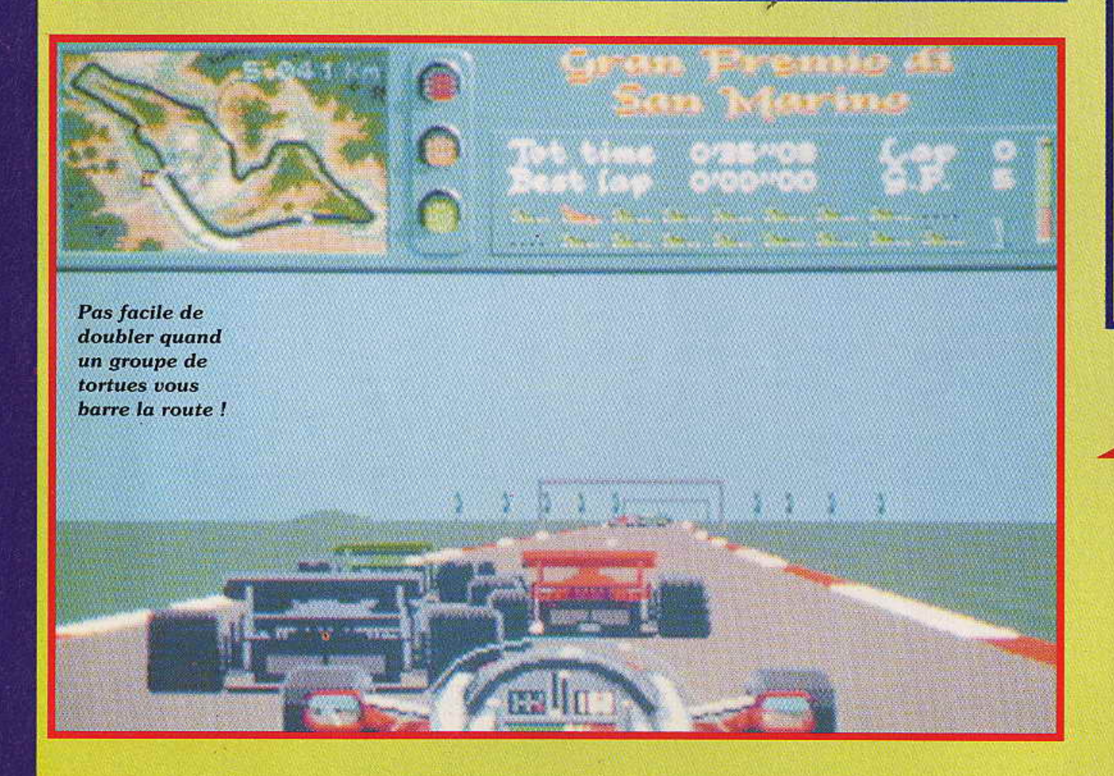
LAURENT

Laurent Defrance

COMPARATIF

VROOM VS NIGEL MANSELL ET GRAND PRIX

La sortie de Vroom Multi-Player coïncide avec le début de la saison de F1. Quel hasard... le seul logiciel récent du genre étant Nigel Mansell. Et bien qu'il joue à fond la carte de l'arcade, la qualité globale de ce jeu est bien inférieure à celle de Vroom.
A l'opposé, nous avons Grand Prix qui joue à fond la carte du réalisme et propose au joueur de tout paramétrer, du nombre d'images/seconde jusqu'à la couleur de ses chaussettes (ou presque !).Mais la version ST de Grand Prix rame un peu. Ce qui est, après tout, normal étant donné la complexité de certains objets 3D. Et Vroom l'emporte. En proposant la meilleure animation possible et néanmoins de nombreuses options, il se révèle être le meilleur choix possible actuellement. Et comme en plus il n'est pas cher, je ne vois aucune raison de ne pas se le procurer d'urgence.



Pas facile de doubler quand un groupe de tortues vous barre la route !

TOP

- L'animation est excellente
- Le mode turbo en 50 images/seconde, ça décoiffe un max !
- Des bruitages qui contribuent fortement au réalisme du jeu
- Une jouabilité à toute épreuve

FLOP

- Les graphismes n'ont pas changé d'un poil !
- Le mode link à été malheureusement supprimé
- Il ne reconnaît pas un éventuel deuxième lecteur

Au début, il y eut l'homme et son micro. Devant lui se trouvait un tableau d'options très complet, comprenant le réglage de la difficulté, la sélection du mode de jeu et de conduite, le choix des circuits, de la saison, du nombre de joueurs, du nombre de tours, ainsi que divers réglages concernant le type de boîte de vitesses, les pneus et les ailerons. Il comprit qu'il lui fallait choisir entre deux types de maniement : l'un à la souris (mode angulaire), réaliste et précis, et l'autre au joystick (mode parallèle), plus simple d'accès. Il prit la souris. Après moult déboires, il put enfin finir un tour. «Réaliste mais dur», dit-il...
Il décida donc de s'entraîner un peu avec le joystick. Tout de suite, malgré sa liberté plus limitée, il commença à prendre plaisir à ce mode. Le moment de la course arriva vite, et le nouveau pilote dut prouver son aptitude à contrôler le bolide. Grâce à la boîte automatique, il put se consacrer à sa tenue de route. Il ne se laissa pas désarçonner par les dérapages, les sauts et les multiples accrochages. Sans oublier de surveiller son moteur, son niveau d'essence et ses pneus. Malheureusement, il ne fut pas qualifié pour la seconde course. Il n'avait pas dépassé suffisamment d'autres concurrents. Quittant le mode «arcade» il alla voir du côté des «vraies» courses et se qualifia en bonne place pendant le tour d'essai.
Son premier Grand Prix pouvait commencer ! Content d'avoir fini à la troisième place, il s'essaya au mode turbo. Quelle vitesse ! Au prix d'une réduction d'écran, son véhicule se mit à filer comme une flèche, à une vitesse inimaginable. Mais le grand choc, ce fut lorsqu'il se lança dans un duel effréné avec une autre concurrente. L'écran partagé en deux permettait à chacun de mesurer les progrès de l'autre et jamais il n'avait senti un tel degré d'adrénaline affluer dans ses veines. Bientôt, une chose fut claire pour lui : *Vroom* (Multi-Player) était encore plus fort que *Vroom* !

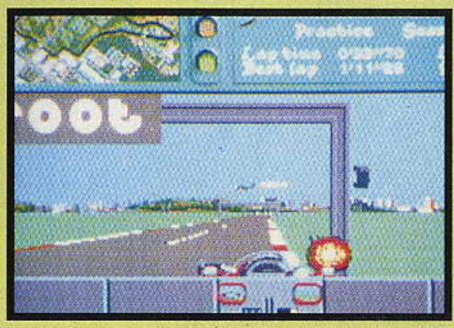
2 MINUTES DE JEU ...2 MINUTES DE JEU



A cette allure, il ne sera pas toujours aisé de doubler ses concurrents. En effet, il faut redoubler de prudence proportionnellement à la vitesse, bien sûr !

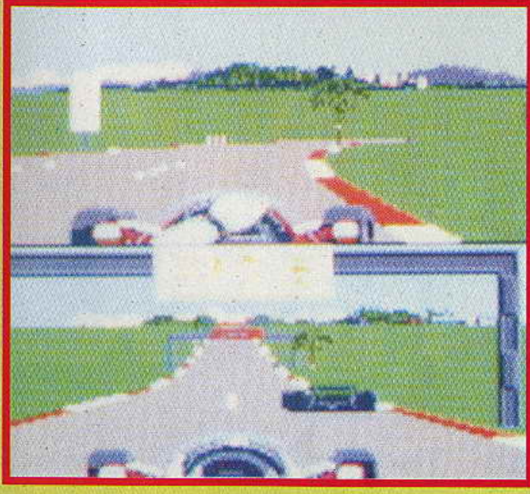


La fin de la ligne droite arrive à grande vitesse et, avec elle, un virage des plus corsés. Rétrograder semble une fameuse idée, non ?



Au risque de me répéter, ce mode est exclusivement réservé aux pros de Vroom. Si vous comptez quand même l'essayer, gare aux accidents! Ils arrivent tellement vite...

LE MODE TURBO



L'ordinateur ne vous laisse aucune chance, vous n'avez même pas le droit de regard sur son tableau de bord.
Il est même tellement sûr de lui, qu'il vous laisse toujours partir avant !

VERSIONS



Disponible sur ST/STE. Serait bientôt adapté sur Amiga et Falcon.

TESTE SUR

Atari 1040 STF avec un lecteur externe.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Atari ST/STE tous modèles
Mémoire requise : 512 Ko
Contrôle : souris et joystick
Média : une disquette 3"1/2 DD
Installation sur disque dur : impossible
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection logicielle

EDITEUR : LANKHOR
CONCEPTION/PROGRAMMATION : DANIEL MACRE & JEAN LUC LANGLOIS
GRAPHISMES : STÉPHANE POLARD ET DOMINIQUE SABLONS
MUSIQUE : ANDRÉ BESCOND
BRUITAGES : JEAN-LUC LANGLOIS

91 %

ACTION	■
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	
SPORT	■■■
3D	■

VROOM MULTI-PLAYER

ST — **VROOM RESTE EN POLE POSITION GRACE A SES NOUVELLES OPTIONS ET MODES DE JEU. SON PLUS GROS AVANTAGE : LE JEU A DEUX.**

GRAPHISMES — 67%
Il est étonnant qu'ils n'aient pas bénéficié du même traitement que le reste du soft. En effet, Ils commencent sérieusement.à dater...

ANIMATION — 93%
Pas de problème, elle tient parfaitement la route, réaliste et très rapide (surtout en mode turbo !). C'est une véritable prouesse sur *ST*, ça décoiffe!

MUSIQUE — 79%
Nous n'avons droit qu'à une bonne musique «soundtraker» pendant la présentation. Il est vrai que, au cours du jeu, la musique aurait nui au réalisme.

BRUITAGES — 92%
Excellents ! Même à deux joueurs, il est aisé de reconnaître son moteur et son état. Effet doppler et freinages sont aussi de la partie !

PRISE EN MAIN — 92%
Notice claire et concise. Chargement rapide, pas besoin de passer par de multiples pages graphiques, on est illico presto au cœur de l'action !

JOUABILITE — 89%
Le joystick ne pose quasiment pas de problème alors que le mode angulaire, c'est-à-dire à la souris, nécessite un petit entraînement préalable mais permet un plus grand réalisme.

DUREE DE VIE — 90%
Certes, ce n'est qu'un simple jeu de course mais la qualité de sa réalisation permet de le classer dans la catégorie de ceux qu'on ressort périodiquement du placard !

Difficulté	Joueurs	Prix
M Moyenne	2	B

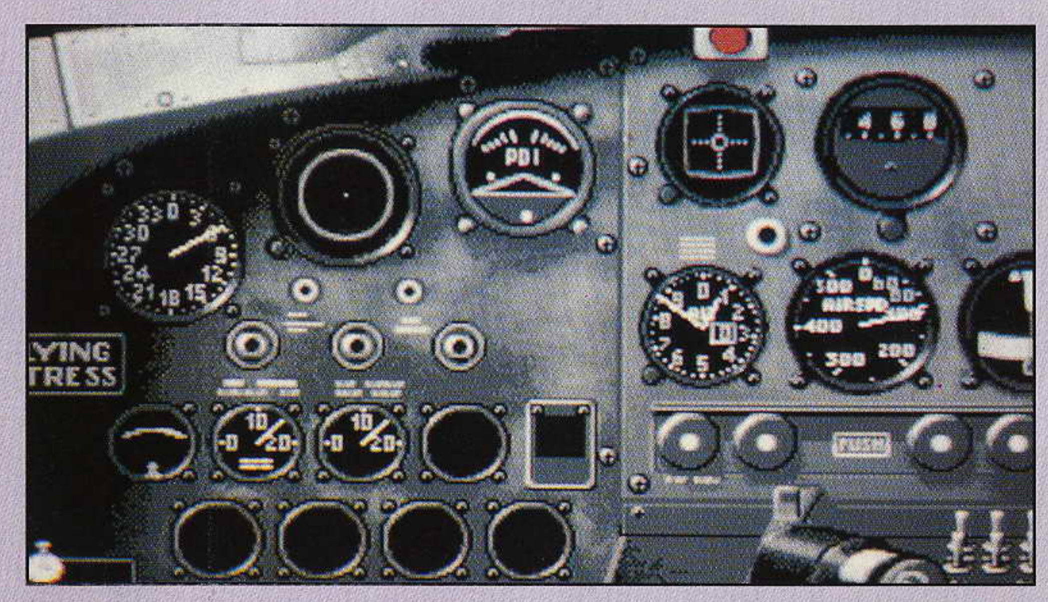
PC

INTERET 72% DU JEU

B-17

TESTE PAR MARC LACOMBE

Si, comme je le croyais moi-même, vous pensez que tous les simulateurs de vol se ressemblent, jetez donc un coup d'œil sur ce *B-17 Flying Fortress*...
Certes, on y retrouve inévitablement tous les bons vieux ingrédients de la simulation aérienne.
Mais l'appareil, lui, ne ressemble vraiment à aucun autre !



Le tableau de bord, très complet, occupe trois écrans à lui tout seul, mais il est impossible de regarder à l'extérieur en même temps !

Pendant le vol, vous pouvez déplacer vos hommes d'un poste à l'autre et les envoyer éteindre un début d'incendie ou soigner un blessé.

Le bombardier *B-17* porte bien son surnom de *Flying Fortress*... Rien à voir avec le titre du dernier navet de Christophe Lambert, et cette forteresse là est quasiment inattaquable ! Pensez-donc, l'animal est hérissé de six mitrailleuses placées dans tous les coins: devant, derrière, sur les côtés, au-dessus et même au-dessous ! Pas moyen d'en venir à bout de quelque côté que ce soit... un véritable oursin ! **Dix hommes sont nécessaires pour faire fonctionner ce terrible engin, et c'est ce qui fait tout l'attrait de cette simulation**. Vous pourrez incarner à la fois le pilote, le copilote, le navigateur, l'opérateur radio, le bombardier, ou l'un des six tirailleurs. Vous pouvez affecter chaque membre de votre équipage (tous ont leurs propres noms et leurs propres caractéristiques) à un poste précis (et passer de l'un à l'autre à tout moment) et leur faire accomplir diverses tâches (débloquer un train d'atterris-

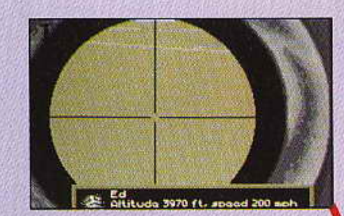
sage coincé ou éteindre un début d'incendie). Si vous n'aimez pas piloter, ou si êtes claustrophobe et que vous ne supportez pas l'atmosphère confinée de la tourelle ventrale (comme le dit le papa du héros dans *Le monde selon Garp*: «Pour un mec qui pète beaucoup, c'est l'enfer !»), pas de problème... **Laissez l'ordinateur s'en occuper** ! Le bougre est en effet capable de prendre tous les postes en charge pour vous laisser observer l'action en simple spectateur (vous gardez tout de même la possibilité d'intervenir à tout moment).

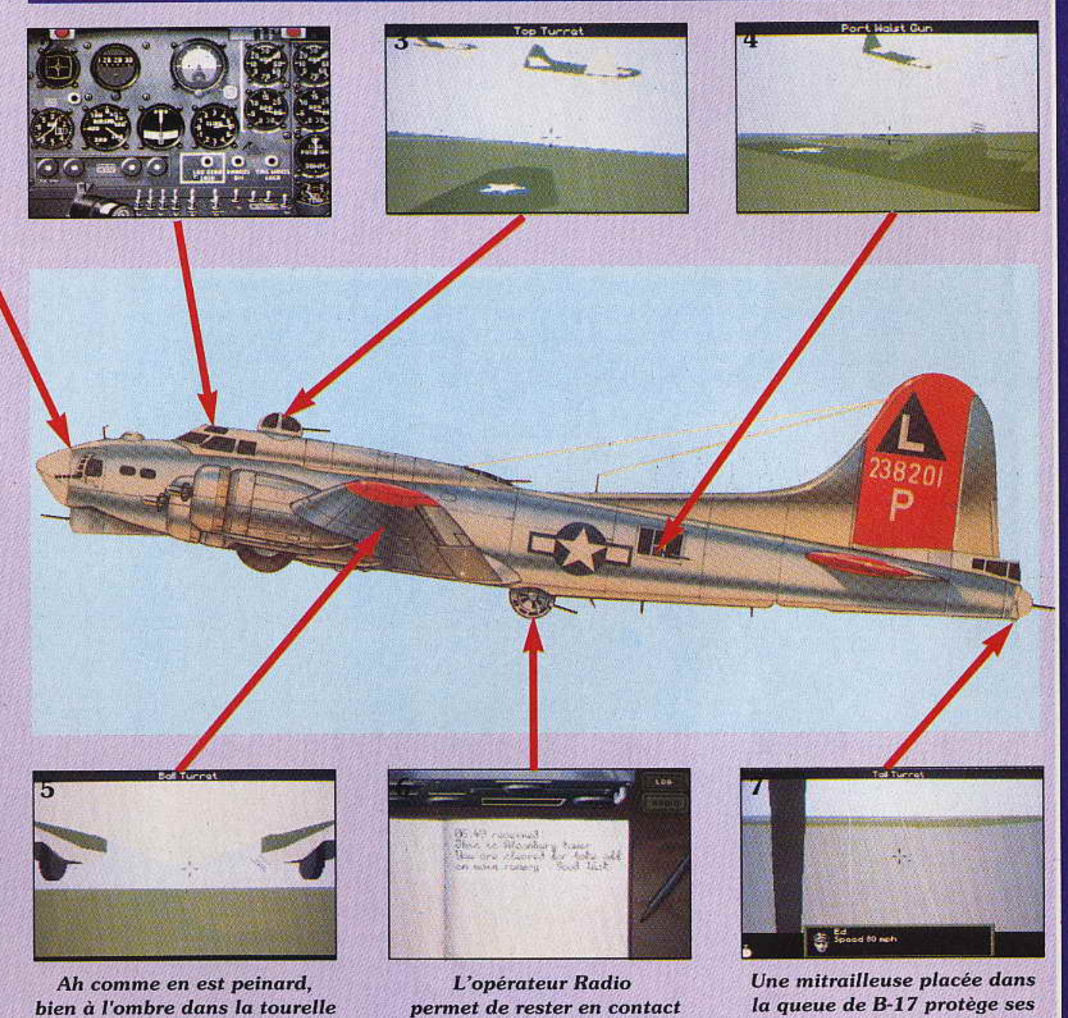
Les 25 missions proposées se déroulent bien entendu pendant la Seconde Guerre mondiale, et vous ne devriez faire qu'une bouchée de vos adversaires teutons... Donner Wetter ! Zette fois, Hans, che krois qu'on est kuits !

AVIS — NON — JLJ

Quel ennui ! Oh, B-17 est sans aucun doute une simulation fidèle, mais passer des heures à attendre que quelque chose se passe, avouez que ça n'a rien de bien captivant. Et on en arrive à se demander s'il n'aurait pas été préférable de créer un jeu moins réaliste, mais plus rapide, plus rythmé... Cela dit, B-17 n'est pas réellement mauvais, mais il est désolant de voir que l'on finit plus facilement les missions en ne faisant rien, et que vos coéquipiers se débrouillent nettement mieux sans vous... Les graphismes, animations et musiques sont corrects, mais les phases de combat sont décevantes, moches et quasi impossibles. Bon, voilà, si vous êtes spécifiquement un fan de la «Flying Fortress», ce jeu vous plaira sûrement. Si vous cherchez un simulateur de combat aérien, passez votre chemin.

Jean-Loup Jovanovic





1: Coincé dans la soute, le bombardier est chargé de viser les cibles et de larguer les bombes au bon moment.
2: Les postes du pilote et du copilote sont placés côte à côte. Le tableau de bord occupe trois écrans à lui tout seul !
3: La tourelle supérieure offre une vue imprenable sur le B-17. Le tirailleur fait aussi office de mécanicien.
4: Les mitrailleuses des deux artilleurs latéraux sont placées vers l'arrière, de chaque côté de l'appareil.

Ah comme en est peinard, bien à l'ombre dans la tourelle ventrale...Sauf en cas d'atterrisage en catastrophe !

L'opérateur Radio permet de rester en contact avec la base et les autres bombardiers.

Une mitrailleuse placée dans la queue de B-17 protège ses arrières...on n'est jamais trop prudent !

AVIS — OUI MAIS... — MARC

Enfin un simulateur de vol original ! Je ne suis pas un passionné d'aviation, mais je reconnais que le B-17 est un appareil fascinant... Le soft, lui, l'est un peu moins. La 3D manque de couleurs et de détails, et le jeu est terriblement lent (à éviter tout particulièrement après une partie endiablée de X-Wing sur PC !). L'ordinateur accomplirssant les missions bien mieux que le joueur, on hésite à prendre sa place et on finit par se sentir inutile. C'est franchement décourageant au début et il faut attendre de savoir diriger chaque poste mieux que l'ordinateur pour pouvoir enfin goûter aux joies du soft. Mais on peut aussi considérer ce système comme un avantage puisqu'il permet de réussir des missions de différentes façons, en se limitant à un seul poste, ou en variant les plaisirs... Malgré son indéniable originalité, B-17 n'est donc pas un soft très «accrocheur», mais les véritables amateurs de simulation réaliste et les curieux qui sauront s'armer de patience seront récompensés de leur persévérance.

Marc Lacombe

COMPARATIF

B-17 CONTRE LUI-MEME !

Cette adaptation sur *Amiga* d'un soft créé à l'origine sur *PC* démontre une fois de plus la suprématie du *PC* en matière de simulateur de vol. Les graphismes de l'intérieur de l'appareil et les superbes images intermédiaires sont quasiment identiques dans les deux versions, mais l'animation est un peu moins rapide sur *Amiga*. Heureusement, le bombardier B-17 étant par nature un appareil relativement lent, la différence est à peine perceptible. Sur un *Amiga* sans disque dur, le jeu est fréquemment interrompu par des accès disque irritants (changement de vue, scrolling de la carte, films de briefing, etc.), ce qui ralentit considérablement l'action, déja bien peu trépidante (il est tout de même possible d'accélérer le temps artificiellement).

2 MINUTES DE JEU

Pour commencer, vous allez vous efforcer de personnaliser votre bombardier en lui trouvant un chouette petit nom, et en décorant son fuselage d'un superbe dessin.

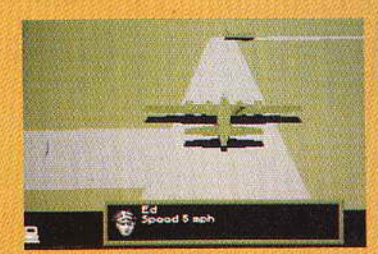
Réunissez l'équipage pour la photo, et profitez-en pour étudier les dossiers de chacun (vous pouvez changer noms et affectations).



PREMIERS PAS
EMBARQUEMENT IMMEDIAT !



Tous se retrouveront ensuite dans la salle de briefing afin d'étudier la carte du champ de bataille et visioner le film en noir et blanc de la cible du jour.



Tout le monde est à bord, vous êtes prêt à décoller. Pour votre première mission, vous volerez en formation avec deux autres bombardiers.

VERSIONS

AMIGA

La version PC est en vente depuis novembre 1992. Une version ST devrait suivre très prochainement.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1Mo et deux lecteurs de disquettes.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga 500, 600, 2000, 2500 et 3000.
Contrôle: Joystick, souris, clavier.
Média: 3 disquettes 3"1/2 DD
Installation sur disque dur possible.
Jeu en angla is.
Manuel en français.
Protection par manuel.

EDITEUR : MICROPROSE SOFTWARE
CONCEPTION : MIKE BRUNTON
PROGRAMMATION : DOMINIC ROBINSON, IAN MARTIN, GRAEME BAIRD, TERRY SPENCER
GRAPHISMES : BRUSHWORKS
MUSIQUE: ANDREW PARTON, JOHN BROOMHALL

TOP

- Une même mission peut sembler complètement différente selon le poste que vous occupez
- Le degré de réalisme de la simulation est entièrement paramétrable
- Le manuel regorge d'informations historiques et de photos d'époque

FLOP

- Les accès disque sont un peu trop fréquents (notamment lorsque vous consultez la carte ou regardez les films de briefing)
- En dehors des cibles, le paysage est pratiquement désert et se limite à quelques routes
- On a parfois la désagréable impression de n'être qu'un simple spectateur

72%

ACTION	■
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■■
AVENTURE	
ROLE	■
REFLEXION	
SPORT	
3D	■■■

B-17

PC

CE SOFT SATISFERA SURTOUT LES PASSIONNES D'AVIATION... MAIS ACCROCHEZ-VOUS SOUS PEINE DE PASSER A COTE D'UN SIMULATEUR DE VOL ORIGINAL.

75% — **GRAPHISMES**
Les paysages manquent vraiment de vie, mais l'intérieur de l'appareil et les images intermédiaires sont superbes.

73% — **ANIMATION**
Elle est assez lente (normal pour un bombardier !), mais vous aurez droit en contrepartie aux jolies traces de fumée des avions touchés qui s'écrasent au sol.

85% — **MUSIQUE**
Les morceaux qui accompagnent le jeu sont déjà très réussis, mais la musique d'intro (dans le style Glen Miller) est un pur chef-d'œuvre.

67% — **BRUITAGES**
A part le ronronnement sourd des moteurs, le crissement des tourelles et le crépitement des mitrailleuses, l'ambiance sonore est assez pauvre.

87% — **PRISE EN MAIN**
Comme toujours chez Microprose, le manuel est un véritable trésor pour les historiens en herbe... Mais on peut aussi se contenter de lire seulement le mode d'emploi !

66% — **JOUABILITE**
Il y a bien trop de touches au clavier et d'icônes à mémoriser... On aurait préféré une interface plus explicite, qui utilise mieux la souris.

70% — **DUREE DE VIE**
Les missions sont longues (peut-être même trop !) et nombreuses, mais l'ennui risque de gagner rapidement les joueurs les plus impatients.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	D

N°8 MAI 1993 33,00 F 10FS 220 BS

PC review JEUX



DOSSIER
SPECIAL **FLIGHT SIMULATOR 4**

DOGFIGHT
Les meilleurs combats aériens du monde

BETRAYAL AT KRONDOR
Perfection des graphismes
Puissance du jeu de rôle

REVIEWS

SPACE QUEST 5
Le défi le plus drôle jamais lancé aux aventuriers

DAUGHTER OF SERPENTS
L'esprit de Laura Bow frappe en Egypte

LEMMINGS 2
Toujours plus fous

La disquette manque ? N'hésitez pas à la demander à votre libraire

Ce numéro est vendu avec une DISQUETTE 3" 1/2

PC review
Dogfight - Dossier FS4 - Betrayal at Krondor
N°8 MAI 1993

TEGEL'S MERCENARIES

PC

INTERET DU JEU 61%

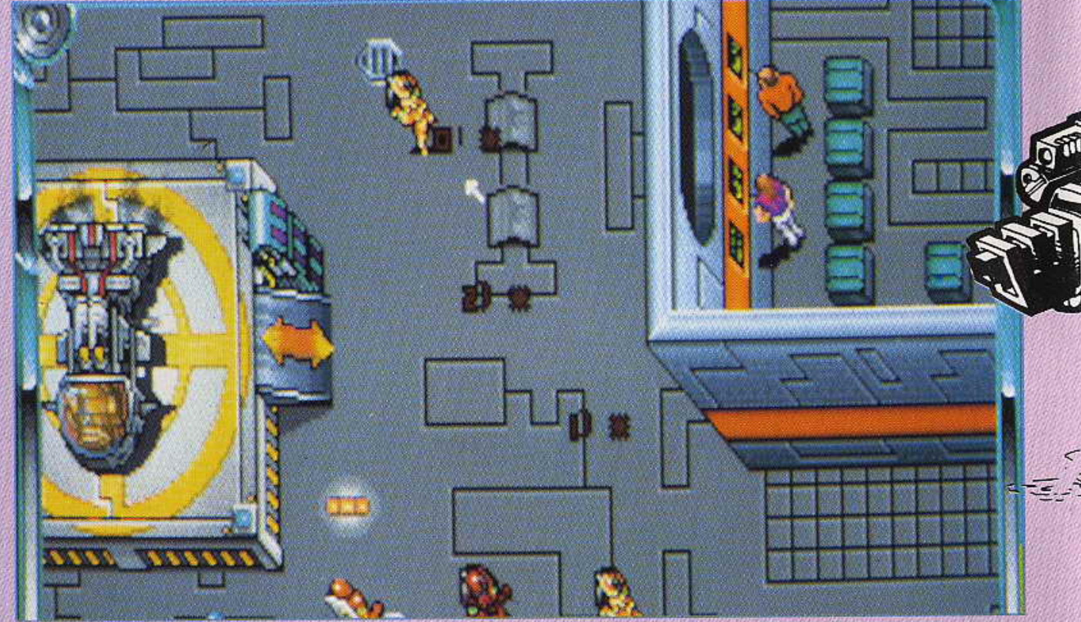
TESTE PAR MARC MENIER

AVIS NON **MARC**

Parfois je ne comprends pas ce qui se passe dans la tête des programmeurs. C'est bien de vouloir faire des jeux en action temps réel, c'est à la mode, ça fait genre-style-branché-«in»-dans le coup, mais encore faut-il être capable de réaliser quelque chose de jouable.
Ce n'est pas le cas de Tegel's Mercenary. Bien qu'on puisse «programmer» les actes de chaque membre du commando dans la pratique, cela devient vite lassant et fastidieux.
En plus la pseudo-intelligence artificielle déployée par les personnages pour accomplir les actions relève plutôt de la débilité vu les résultats.
Il aurait fallu segmenter l'action en tours de jeu pour pouvoir vraiment établir une stratégie de combat.
Si Tegel's Mercenary avait été traité à la façon de Warsong sur Megadrive, j'aurais été son plus fervent défenseur.
Marc Menier

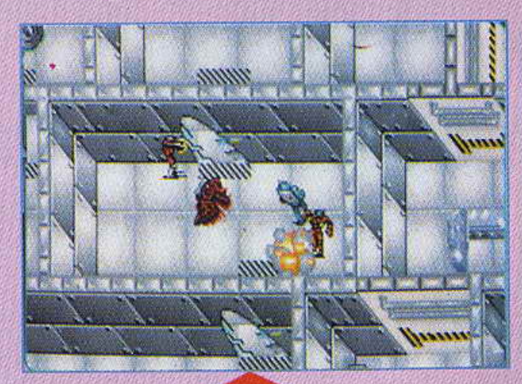
Une simulation de combat stratégique en temps réel, des mercenaires qui n'ont rien à envier aux marines d'*Aliens 2*, *Tegel's Mercenaries* de Mindcraft aurait pu être excellent. Mais les importants défauts du système de jeu lui font perdre progressivement de son intérêt.

A toutes les époques, un élément de cohésion universel cimente les fondations de toute société : le pognon ! Le futur alternatif de *Tegel's Mercenaries* ne fait pas exception à la règle, au contraire. Vous commanderez une vingtaine de mercenaires triés sur le volet, les plus valeureux et les plus chers de toute la galaxie. Votre mission, si vous l'acceptez, sera d'engager un petit groupe de choc (six au maximum) pour servir sous les ordres du général Tegel. Peu importe les motivations, seule compte la rémunération. **Chaque mercenaire possède ses propres caractéristiques et un armement personnalisé.** Onze caractéristiques déterminent les traits de caractère et les compétences de vos hommes. Certains sont franchement brutaux, d'autres donnent dans la finesse et excellent dans l'infiltration. L'équipement est très varié, il va du simple laser de poing au kit médical, en passant par le lance-napalm.**Des personnages vivants et une action en temps réel** (extrait du film *Aliens* quand les marines rencontrent pour la première fois les aliens :.Hudson : Il y en a partout ! Où est le sergent ?Hicks : le sergent Apone est mort ! Il faut se tirer d'ici.Drake : On les fliiinngue !! (bruits de mitrailleuse lourde en action).Vasquez : Oouuuaaiisss!!! (rebruits de mitrailleuse).Cette scène vous pourrez la revivre dans *Tegel's Mercenaries*. Vous ne contrôlez pas les mercenaires, vous leur donnez des directives, c'est différent. L'action se passe en temps réel et vous décidez d'une marche à suivre pour chacun de vos hommes. Ensuite, ils exécuteropnt vos ordres tout en jurant et en grognant. Petit plus : il est possible d'éditer soi-même ses niveaux.



Il est possible de définir à l'avance les actions des mercenaires. En théorie, c'est beau mais dans la pratique c'est loin d'être réussi.

Alors que leur camarade gît ensanglanté au sol, Smiley et Tombstone atomisent leur adversaire à l'aide de grenades et de lance-flammes.



TOP

- Les caractéristiques et l'équipement des mercenaires, ainsi que leur background
- Les tics de certains soldats (j'adore Smiley et son lance-flammes « Skippy »...
- La variété des missions



Portrait de famille des mercenaires. Venu des quatre coins de la voie lactée, ces psychopathes meurtriers sauront obéir à vos ordres...
Du moment que l'argent est versé régulièrement sur leur compte bancaire.



FLOP

- L'action en temps réel rend le jeu confus
- Une interface de contrôle peu pratique malgré des raccourcis clavier
- Des graphismes plus que moyens
- De gros bugs dans l'affichage des sprites

VERSIONS



Tegel's Mercenaries n'est disponible que sur PC actuellement. Aucune autre annoncée pour l'instant.

TESTE SUR

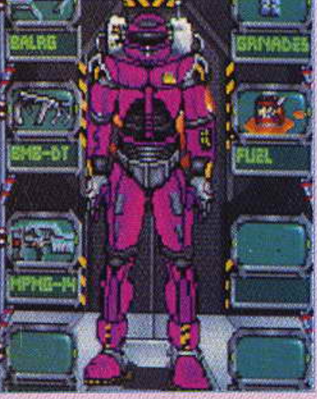
PC 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM, carte VGA 1 Mo et Soundblaster.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 à 12 MHz minimum (386 et 486 conseillés)
Mémoire requise : 640 K et 1 Mo de mémoire paginée (HIMEM.SYS) pour avoir tous les sons
Mode graphique : VGA
Cartes sonores : AdLib ou Soundblaster (conseillée)

Média : 3 disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire (8 mn environ)
Espace requis : 7 Mo environ
Jeu en anglais
Manuel en français
Pas de protection

EDITEUR: MINDCRAFT
DISTRIBUTEUR: EXASOFT
CONCEPTION/PROGRAMMATION: ROBERT «TEGEL» BONIFACIO ET DAN BURKE
GRAPHISMES/MUSIQUE: DAN BURKE



Chaque mercenaire est personnalisé par son histoire, son armure et son équipement. Cet aspect du jeu a été travaillé avec soin, il est particulièrement réussi.



%
- ACTION ▪
- PLATES-FORMES
- SIMULATION
- AVENTURE ▪
- ROLE
- REFLEXION ▪
- SPORT
- 3D

TEGEL'S MERCENARIES



UNE TRES BONNE IDEE BIEN MAL APPLIQUEE. L'ERGONOMIE DEPLORABLE FAIT PERDRE A *TEGEL'S MERCENARIES* SON INTERET INITIAL.

65 % — GRAPHISMES
De belles couleurs et un style qui n'est pas dénué de charme. Dommage que les pixels soient si gros. Sur *PC* on a vu plus fin quand même.

45 % — ANIMATION
Le scrolling est correct, par contre il y a de gros bugs dans l'affichage des sprites et des tableaux de commande. J'ai cru jouer avec une préversion.

65 % — MUSIQUE
Une musique de fond assez mélodieuse mais qui devient un peu obsédante à force de répétition.

50 % — BRUITAGES
L'ambiance sonore est assez pauvre de ce côté. Les bruitages existent (tirs, explosions, portes qui s'ouvrent..) mais ils ne sont pas impressionnants.

70 % — PRISE EN MAIN
Un manuel intéressant et pratique. Il faut un temps d'adaptation pour bien apprendre à diriger les mercenaires et à utiliser les raccourcis clavier.

30 % — JOUABILITE
C'est le gros problème du jeu. En pratique, il est impossible de faire agir plus de trois personnages en même temps et de manière cohérente.

50 % — DUREE DE VIE
Intéressant au début, prometteur, plein de possibilités, *Tegel's Mercenaries*, par son manque de jouabilité, devient vite décourageant.

Difficulté	Joueur	Prix
 M Moyenne	1	D

PC

DOGFIGHT

TESTE PAR PIOTR KOROLEV

INTERET 85% DU JEU

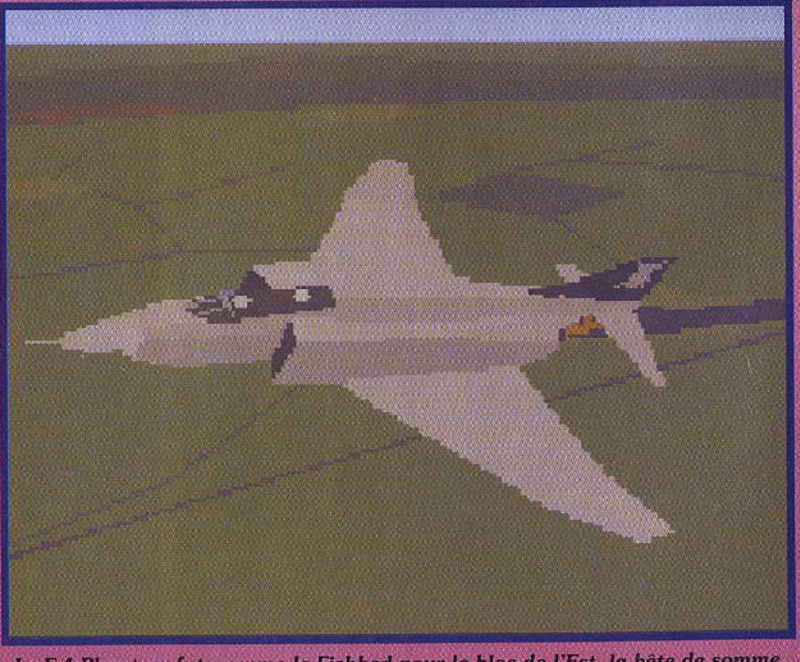
Dogfight est une somptueuse simulation de combats aériens qui ravira les amateurs, même si elle risque de décevoir un peu les spécialistes. Microprose vient chasser sur les terres d'Electronic Arts car ce petit dernier menace le trône du célèbrissime _Chuck Yeager's Air Combat_.

AVIS PIOTR

OUI !

Que personne ne s'y trompe : Dogfight est un simulateur de combats aériens, comme Chuck Yeager's Air Combat. Il y aura encore une fois des fous de simul pour crier au sacrilège, à la simplification abusive. A ceux-là, je dirais que l'on n'achète pas un 4X4 pour rouler en ville, Dogfight ne veut que simuler les sensations intenses du combat aérien sans imposer au joueur de connaissances aéronautiques poussées. Pour la simul pure et dure, il y a Falcon ou F-15 III. En revanche, pour le fun, pour le seul plaisir de coller au sillage d'un «bandit», il y a maintenant Dogfight. Les pilotes apprentis n'auront aucun mal à ressentir ces sensations uniques, que seul C.Y. Air Combat avait jusqu'alors réussi à simuler. Cela ne veut pas dire que le logiciel n'est pas exempt de défauts : l'animation est parfois très saccadée (même sur un 486), les bruitages énervants et les possibilités de jeu peu nombreuses. Mais, globalement, Dogfight réussit à se montrer digne de C.Y. Air Combat.

Piotr Korolev



Le F-4 Phantom fut, comme le Fishbed pour le bloc de l'Est, la bête de somme des forces de l'Otan. Rustique, solide et puissamment armé, il surprit très désagréablement les spécialistes soviétiques en observation au Vietnam.

AVIS

OUI !

JACQUES

J'étais naguère un passionné de simulation sur micro. Mais avec la puissance croissante des machines, les programmeurs ont voulu rendre leurs simulateurs toujours plus fidèles. Résultat : on ne peut décoller avec Falcon 3.0 sans manuel. En revanche, avec Dogfight, dès les premières secondes, on ressent l'ivresse des combats aériens les plus fous. Les commandes sont parfaitement naturelles. Certes, la simulation n'est pas aussi fidèle que dans F 15 III. Mais est-ce vraiment un défaut? Lors d'une interview, Buzz Aldrin (le deuxième homme à avoir posé le pied sur la lune) m'avait confié qu'une simulation de navette spatiale ne pouvait se permettre d'être trop réaliste si elle voulait rester attrayante. C'est vrai aussi des simulateurs de vol. Malgré ses quelques défauts, Dogfight vous donnera l'illusion d'être un grand pilote.

Jacques Harbonn



Vous pourrez choisir entre douze appareils, du vieux (mais glorieux) Sopwith Camel jusqu'au très sophistiqué F-16 Falcon. Les pilotes français remarqueront avec plaisir la présence d'un Mirage III, fleuron de notre aéronautique.

JOUEZ A DEUX !

L'un des principaux attraits de *Dogfight* vient de sa capacité à accepter le jeu à deux. Il vous suffit de vous procurer un câble Nul-modem que vous connectez aux sorties série de vos deux machines. Vous n'avez plus alors qu'à décider de vos appareils pour vous retrouver ensemble dans les cieux. Et là, c'est vraiment le fun ! Vous pourrez ressentir l'esprit même du dogfight car votre adversaire a un visage, une intelligence. Si, l'ayant perdu de vue, vous le voyez ricaner en face de vous, c'est mauvais signe : regardez dans votre 6 heures...

La verrière de votre Bf109 vous permet des vues latérales et arrières bien pratiques pour repérer votre adversaire.

D*ogfight* se décompose en trois parties principales : le mode duel, les missions et le mode «Et si...?». Le premier simule un tête-à-tête avec un avion ennemi de la même période historique. Vous pourrez bien entendu choisir votre camp et, ainsi, piloter tous les avions proposés par le jeu. Vous pourrez également, à l'instar de *Chuck Yeager's Air Combat*, déterminer votre position de départ par rapport à l'adversaire. **Les missions vous demanderont quelques notions de stratégie** puisque vous aurez à attribuer un plan de vol à une force aérienne de plusieurs appareils.

Vous pourrez ensuite surveiller le déroulement de la mission pour chacun d'eux, tout en décidant quelle sera votre cible personnelle.

Le mode «Et si ?» est probablement le plus curieux puisque vous pourrez organiser des duels entre n'importe quels appareils.

Vous pourrez ainsi vous apercevoir qu'il n'est pas facile de descendre un Sopwith Camel avec un Sabre. Pour corser le combat, vous pourrez néanmoins choisir jusqu'à cinq adversaires. **La prise en main de votre appareil est très aisée**, les commandes de vol ayant été réduites à leur plus simple expression. Vous n'aurez aucune peine à vous retrouver dans les différents instruments du cockpit.

Les graphismes VGA s'illustrent dans un nombre important de visualisations possibles, telles qu'une vue large du cockpit dans laquelle vous pouvez faire tourner la tête du pilote.

Le contrôle joystick s'avère le plus ergonomique. *Dogfight* est un logiciel conçu pour ressentir le plaisir du dogfight. Seulement le plaisir du dogfight.

TOP

- **Le plaisir intense de voler sans les contraintes techniques**
- **Le choix des avions et des époques**
- **Le mode « Et si...? »**
- **Le soin apporté à la réalisation dans son ensemble**

FLOP

- **Une animation parfois hasardeuse**
- **Des bruitages souvent énervants**
- **Le manque d'options et de « profondeur »**

LES DUELS DE DOGFIGHT



Même si le mode «Et si...?» vous permet d'affronter tous les autres appareils dans n'importe quel cockpit, Dogfight vous place cependant, en mode duel, dans des situations historiques plausibles.
SOPWITH CAMEL CONTRE FOKKER DR1 : un duel au-dessus des tranchées de Verdun, opposant le chasseur anglais aux 1 294 victoires à l'appareil extraordinaire du Baron Rouge.

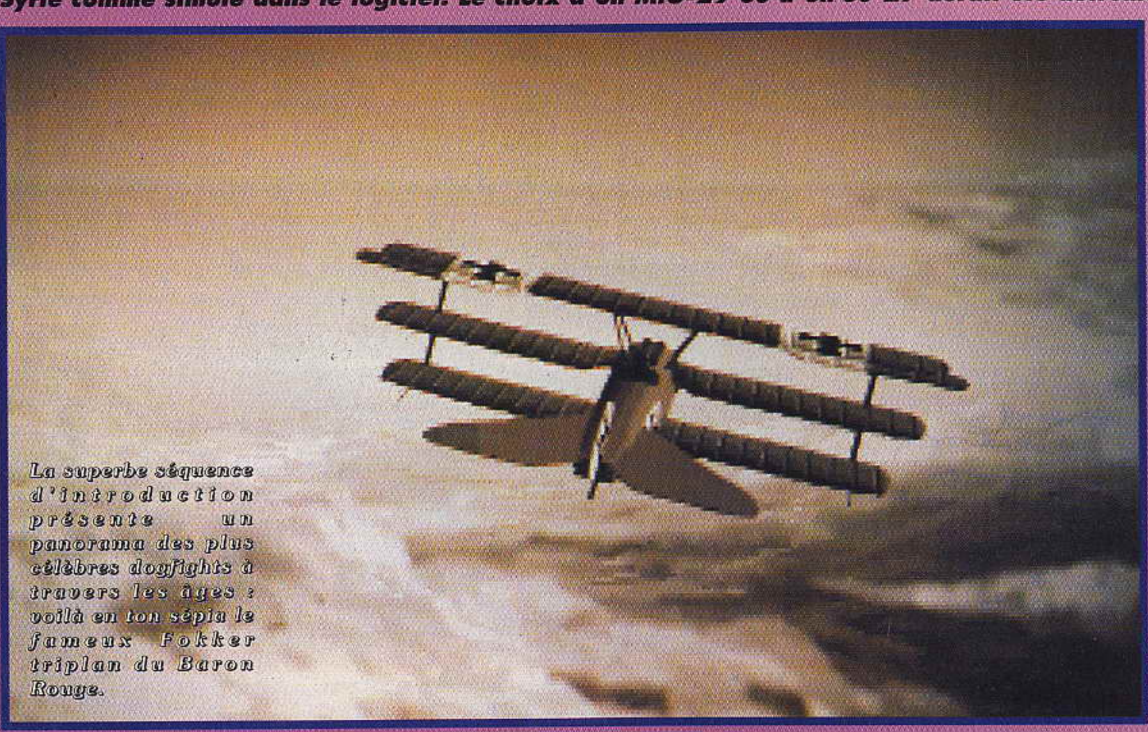
SPITFIRE CONTRE ME109 : les deux chasseurs les plus prestigieux de la Seconde Guerre mondiale s'affrontent dans la bataille d'Angleterre.

F86 SABRE CONTRE MIG-15 FAGOT : c'est en Corée qu'eut lieu le premier duel USA-URSS, le premier combat entre jets «modernes». Un conseil : prenez le Fagot.

F4 PHANTOM CONTRE MIG-21 FISHBED : les deux chasseurs les plus connus de part et d'autre de l'abominable rideau de fer, qui s'affrontèrent au Vietnam. L'avantage va nettement au Phantom, principalement (et déjà) pour son avionique.

SEA HARRIER CONTRE MIRAGE III : Cocorico ! Enfin un avion français à l'honneur, même si c'est pour jouer le rôle du méchant dans ce soft conçu par des Anglais. N'empêche : notre production locale ne fait pas mauvaise figure au-dessus des eaux glacées des Malouines.

F-16 FALCON CONTRE MIG-23 FLOGGER : non, ne cherchez pas, cet affrontement ne s'est jamais produit, en tout cas pas en Syrie comme simulé dans le logiciel. Le choix d'un MiG-29 ou d'un Su-27 aurait été autrement plus judicieux...



La superbe séquence d'introduction présente un panorama des plus célèbres dogfights à travers les âges : voilà en ton sépia le fameux Fokker triplan du Baron Rouge.

VERSIONS

PC

Dogfight est disponible pour PC. Une version Amiga est prévue pour août alors qu'une version ST pourrait voir le jour vers octobre.

TESTE SUR

PC 486 à 33 MHz doté de 8 Mo de RAM, disque dur et carte sonore compatible Sound Blaster.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386dx minimal (486/33 fortement conseillé)
Mémoire requise : 1 Mo
Modes graphiques : VGA uniquement
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster et Roland
Contrôle : clavier et joystick (pas de Thrustmaster)
Média : 4 disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire (env. 10 mn)
Espace requis : 6 Mo
Jeu en français
Manuel en français
Protection par mot tiré du manuel

EDITEUR : MICROPROSE
PROGRAMMEURS : CIARAN GULTNIEKS, DOMINIC ROBINSON & IAN MARTIN
GRAPHISMES : MARK GRIFFITHS
MUSIQUE : JOHN BROOMHALL

COMPARATIF

DOGFIGHT CONTRE YEAGER'S AIR COMBAT

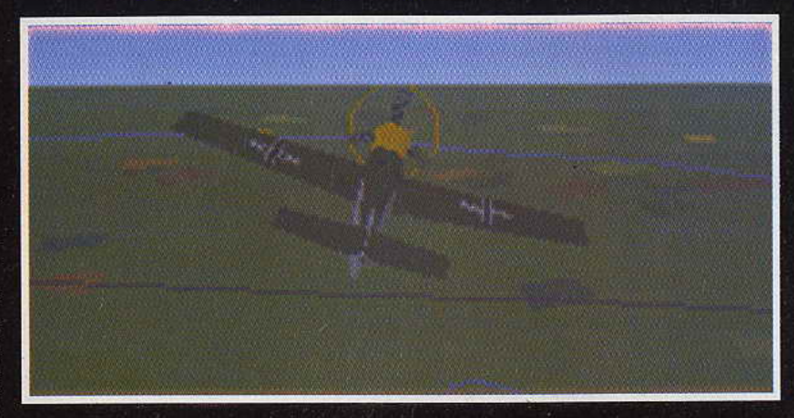
Le logiciel d'Electronic Arts constituait jusqu'à aujourd'hui la référence en matière de duel aérien. Récompensé par un Tilt d'Or, il avait surpris tout le monde par le nouveau souffle qu'il donnait à la simulation de vol : de «semi-professionnelle», elle passait à ludique. Microprose a parfaitement compris la leçon : son Dogfight reprend exactement la même recette, mais avec une programmation plus mûre de deux ans et les moyens que nous connaissons à son éditeur. Résultat : un Yeager Air Combat Plus. L'avantage reste cependant au logiciel d'E.O. en ce qui concerne l'animation et, surtout, les bruitages (en particulier la voix digitalisée de Chuck). Pour le reste, les pilotes peuvent sans problème se décider pour Dogfight.



DUEL DANS LE CIEL ANGLAIS

2 MINUTES DE JEU ... 2 MINUTES DE JEU ... ... 2 MINUTES DE JEU

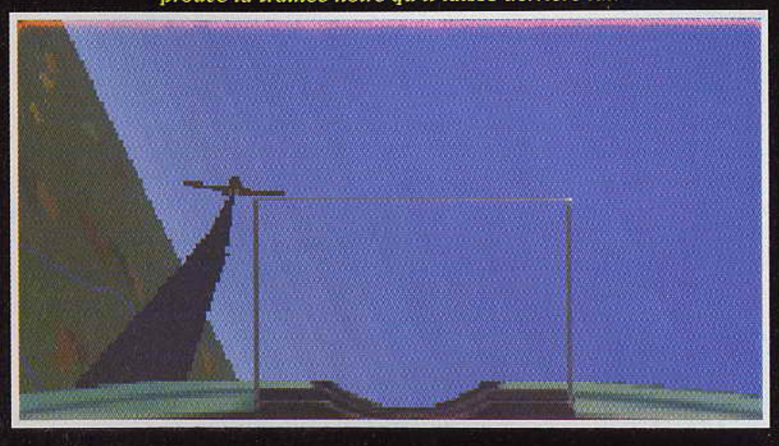
Vous voilà à bord de votre Bf109 (Emil) avec, en face de vous, un Spitfire anglais qu'il va vous falloir affronter dans un duel à mort



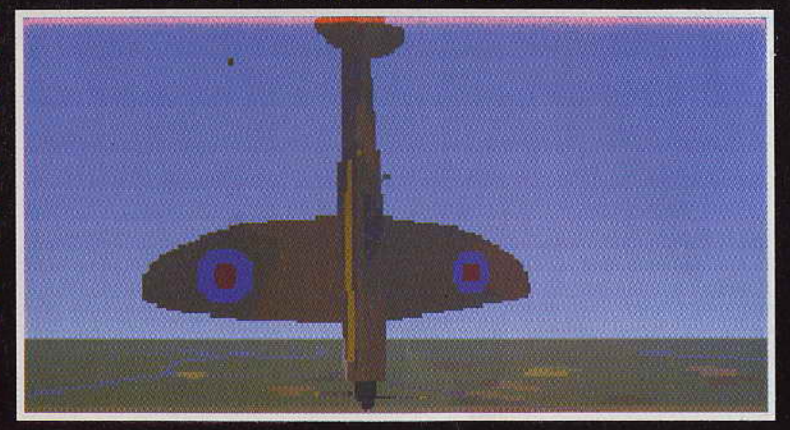
L'adversaire, en mode «facile» ,n'est pas trop difficile à neutraliser. Il se contente de voler en circulaire, sans vraiment vous attaquer.



Vous êtes dans son six heures et votre première salve l'a atteint, comme le prouve la traînée noire qu'il laisse derrière lui.



Votre seconde rafale a définitivement mis hors course l'appareil ennemi. Son pilote s'éjecte pendant qu'il plonge vers le sol.



85 %

ACTION	■■
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■■
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	■
SPORT	
3D	■■■

DOGFIGHT

PC

***DOGFIGHT* : POUR PRENDRE LES AIRS SANS SE PRENDRE LA TETE, POUR ETRE UN AS DE L'AVIATION SANS ETRE UN CHAMPION DE LA SIMULATION.**

85% GRAPHISMES

L'intro, les scènes intermédiaires et les menus sont somptueux. Les graphismes du jeu lui-même, bien que classiques, sont de très bonne facture.

70% ANIMATION

Si le vol de mon Fokker était parfaitement fluide, celui de mon Falcon l'était beaucoup moins. Attention donc aux machines lentes.

75% MUSIQUE

Non, vous n'aurez pas de musique dans le casque pendant le vol, mais juste pendant la présentation et les scènes intermédiaires.

50% BRUITAGES

Ils existent et sont assez diversifiés mais n'aident pas vraiment et tapent vite sur les nerfs.

90% PRISE EN MAIN

Vous allumez votre *PC*, vous tapez «install» et vous décollez sans même lire le manuel : tout se fait au feeling !

90% JOUABILITE

Que cela soit en Fokker ou en Mirage, votre appareil vous obéit sans hésiter pour aller chercher l'ennemi. Un hommage au «fighting spirit» !

65% DUREE DE VIE

Le manque d'options risque de lasser les pros du manche. Les autres passeront quelques belles nuits avant de prendre une perm'.

Difficulté	Joueur	Prix
F Facile	1	E



COMANCHE

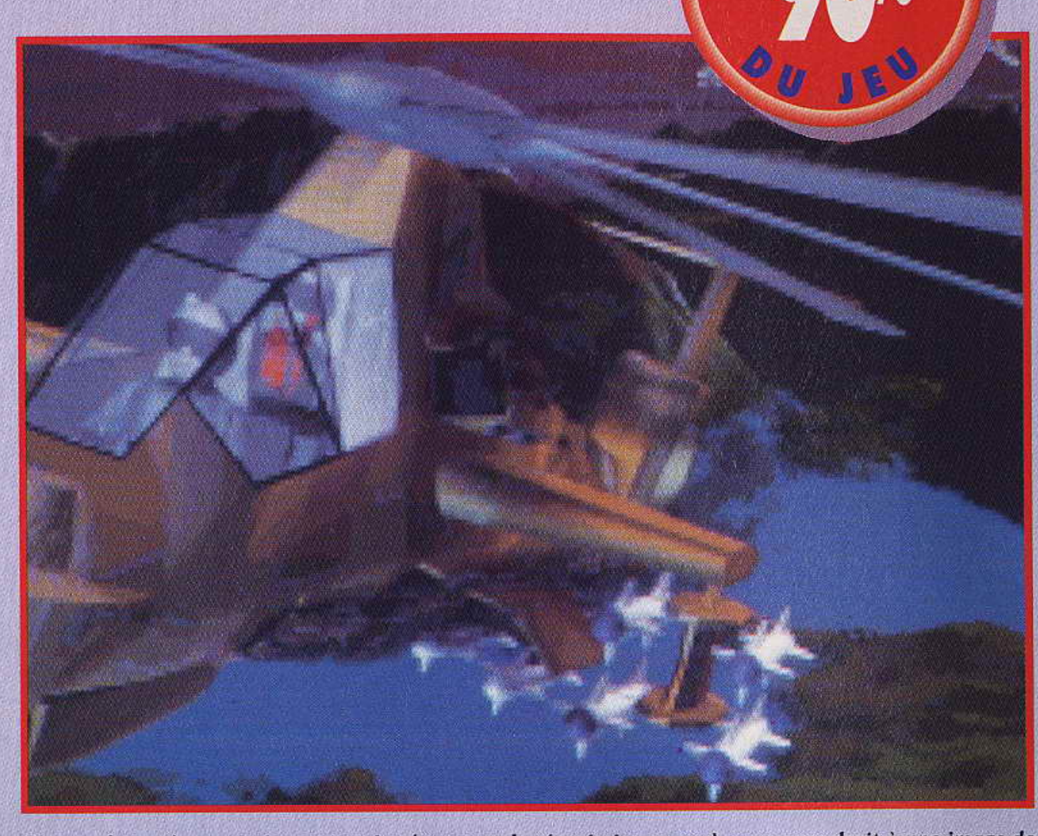
MISSION DISK 1

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

INTERET 90% DU JEU

PC

***Comanche* avait marqué le monde des simulateurs par le réalisme de ses paysages et par la qualité de son action. Il dispose maintenant de son premier Datadisk. Trente missions de difficulté croissante, réparties en trois campagnes... de quoi passer bien des nuits blanches !**



Chaque fois qu'une mission se termine (que vous la réussissiez ou pas), vous avez droit à une image de ce type, vous mettant en scène dans le décor de la mission (désert, neige...). Magnifique, non ?

Le premier Datadisk de *Comanche* arrive à point nommé pour ceux qui viennent de terminer le jeu original, mais il satisfera aussi ceux qui ont trouvé ce premier jeu trop difficile. Il ajoute trois campagnes au menu des missions : l'une très facile et les deux autres nettement plus délicates. Mais ce *Mission Disk 1* est bien plus qu'un simple recueil de missions (même si c'est là son principal intérêt). Il apporte au jeu de nouvelles textures (désert, neige, etc.), de nouvelles images de fin de mission - superbes ! -, de nouveaux ciels et, surtout, une gestion plus intelligente des autres véhicules (amis ou ennemis). Ils deviennent beaucoup plus efficaces. Par exemple, les hélicoptères amis attaquent seuls, et les ennemis, quand ils sont acculés, lâchent toute leur réserve de missiles sur vous.

Les missions de la première campagne sont très faciles, mais cela se gâte dès que vous passez à la deuxième (à thème écologique), et atteindre la dernière mission de la troisième campagne tient du miracle. Rassurez-vous, il est toujours possible de gagner. Mais, votre Comanche ne dispose plus que d'un armement réduit et, surtout, son blindage n'arrêtera qu'un ou deux missiles maintenant. En vérité, les missions de la dernière campagne du *Mission Disk* sont beaucoup plus difficiles que celles de *Comanche* proprement dit. Il ne suffit plus de foncer droit devant soi en tirant sur tout ce qui bouge. La protection des pingouins, l'attaque d'un convoi ou d'un nid de SCUD nécessitent un minimum de réflexion et beaucoup de patience. La victoire est à ce prix. Attention, il faut disposer de *Comanche* pour pouvoir utiliser ce *Mission Disk*.

AVIS

OUI !

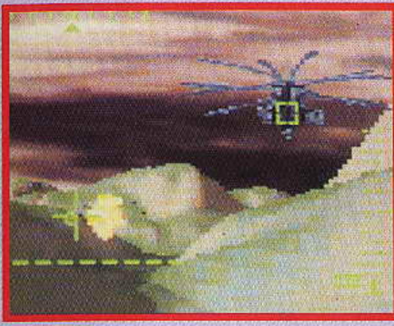
MORGAN

Ouf ! Novalogic s'est enfin décidé à sortir un Datadisk pour Comanche. J'ai bien cru que ma carrière de pilote averti allait s'arrêter là. Cette fois c'est bel et bien reparti ! Trente missions supplémentaires, des nouveaux véhicules, d'autres décors et des ciels d'une beauté graphique... Argh ! C'est trop beau pour être vrai. Les missions sont à thème : sauvegarde de la planète (avec par exemple la mission «le péril des pingouins»), guerres au Moyen-Orient, etc. C'est un peu plus varié que le jeu originel. Le plus impressionnant, c'est que Comanche «pesait» 12 Mo et qu'avec les nouvelles missions, il fait...12 Mo ! Incroyable, non ? La preuve d'un bel effort de programmation. Mon seul regret est que le relief soit le même que dans les vingt missions d'origine : lac, montagnes, canyons. Certes, c'est beau, mais on finit par se lasser. On aurait aimé des plaines, la mer,... De même, quelques bruitages supplémentaires n'auraient pas été de trop (le bruit du vent dans les canyons, par exemple). En tout cas, achetez-le. Vous ne manquerez pas de reprendre goût à ce grand hit !

Morgan Feroyd

EDITEUR : NOVALOGIC
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
CONCEPTION ET RÉALISATION : KYLE FREEMAN
MUSIQUE : STEWART PERKINS ET GARY WILENS


Une petite séance de ski ? Pas de chance, vous n'êtes pas là pour rigoler mais pour nettoyer !


Les nouvelles textures, associées à des ciels angoissants ou printaniers, sont superbes. Au point qu'on en oublie parfois le but de la mission. Heureusement, les véhicules ennemis sont là pour vous la rappeler...

AVIS

OUI ! JEAN-LOUP

Sans être vraiment une révolution, ce Mission Disk 1 apporte à Comanche de nombreuses améliorations. D'abord, c'est vraiment très beau. Comanche offrait déjà des graphismes superbes, mais là, l'association (par exemple) d'un sol désertique rougeâtre et de nuages noirs approche du sublime. Plus encore que dans Comanche, on se prend à foncer à pleine vitesse dans les canyons, sans se soucier des ennemis qui vous entourent. Evidemment, le plaisir est de courte durée : ces ennemis sont nettement plus difficiles à battre que ceux des missions originelles, et il suffit parfois de quelques secondes d'inattention pour que votre hélicoptère s'écrase dans une gerbe de flammes. C'est beau, c'est dur, c'est varié, j'adore !!!

Jean-Loup Jovanovic

Sans être vraiment révolutionnaire, ce Datadisk améliore sensiblement Comanche, en lui apportant de nouvelles missions, de nouveaux ennemis et de nouvelles textures. Difficile de s'en passer si, comme moi, on adore Comanche !

TOP

- C'est beau
- La durée de vie de *Comanche* est multipliée par dix
- Les véhicules, ennemis et amis, sont nettement mieux gérés

FLOP

- Les textures changent mais ça reste monotone, il manque encore des bâtiments ou des objets dans le décor
- Il faut toujours une machines très costaud pour ce jeu
- La dernière campagne est vraiment très dure

VERSION

PC

Comanche n'est disponible que sur PC. Pas d'autre version prévue.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro et un joystick.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 SX ou plus (*486 DX 33* conseillé)
Mémoire : 4 Mo de RAM minimum
Installation disque dur : obligatoire.
Espace requis : 13 Mo *(Comanche + Mission Disk)*. 8 Mo libres sont nécessaires avant installation.
Cartes son : Adlib et Sound Blaster (pour les voix et sons digitalisés)

Contrôle : clavier, joystick (conseillé), Thrustmaster.
Média : 3 disquettes 3"1/2 HD
Jeu en anglais.
Manuel en français
Protection : aucune.

90%

ACTION	■■■
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	■
SPORT	
3D	■■■

COMANCHE MISSION DISK

PC

SANS ETRE REVOLUTIONNIARE, LE DATA DISK AMÉLIORE SENSIBLEMENT *COMANCHE* EN LUI APPORTANT DES MISSIONS, DES ENNEMIS ET DE NOUVELLES TEXTURES.

GRAPHISMES — 92%
Les textures des surfaces fractales sont toujours superbes, de même que les images intermédiaires. On s'y croirait !

ANIMATION — 93%
Sur un *486 DX 33*, en mode de détail maximum, elle est époustouflante. Canyons et montagnes défilent à toute vitesse et avec un réalisme saisissant.

MUSIQUE — 76%
Les thèmes n'ont pas changé depuis *Comanche*. Ils sont bien adaptés, mais au bout de 40 mission, j'aurais aimé un peu plus de variété.

BRUITAGES — 80%
«May Day, May may», «Target Destroyed»... Voix digitalisées, bruit du moteur et tirs sont bien rendus. En revanche, même quand ils sont à proximité immédiate, les autres véhicules restent silencieux...

PRISE EN MAIN — 85%
Aucun problème, le nombre de touches est réduit et le jeu se contrôle comme un shoot-them-up. La phase d'apprentissage est de ce fait très réduite.

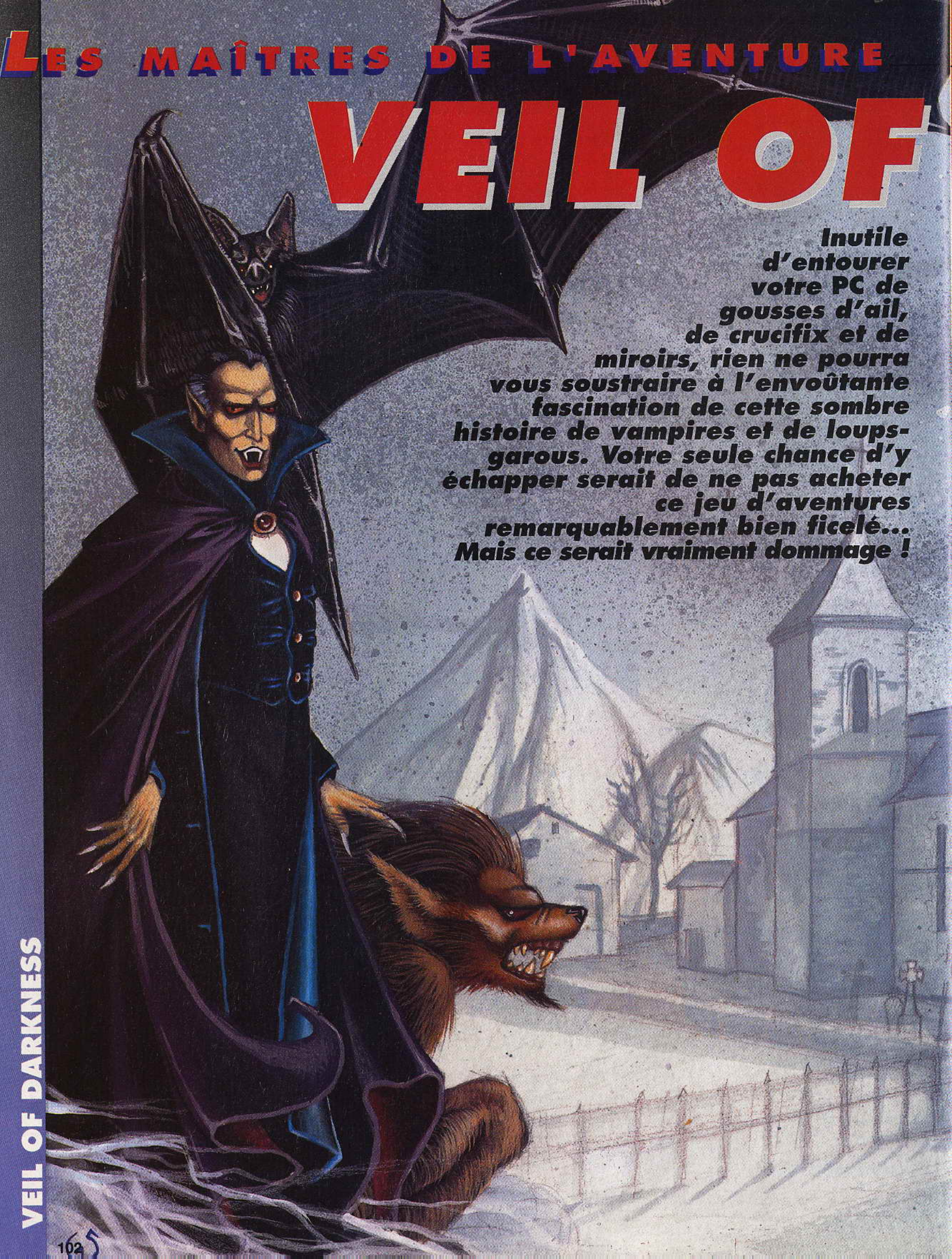
JOUABILITE — 90%
Quelle que soit la vitesse de votre machine et le niveau de détail, votre hélicoptère obéit au doigt et à l'œil. Si le jeu est bien plus agréable au joystick, il reste tout à fait jouable au clavier.

DUREE DE VIE — 85%
C'était le point faible de *Comanche*. Ce *Mission Disk* lui ajoute 30 missions, dont beaucoup sont très difficiles. Des semaines, voire des mois, seront nécessaire pour en venir à bout.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

VEIL OF

Inutile d'entourer votre PC de gousses d'ail, de crucifix et de miroirs, rien ne pourra vous soustraire à l'envoûtante fascination de cette sombre histoire de vampires et de loups-garous. Votre seule chance d'y échapper serait de ne pas acheter ce jeu d'aventures remarquablement bien ficelé... Mais ce serait vraiment dommage !

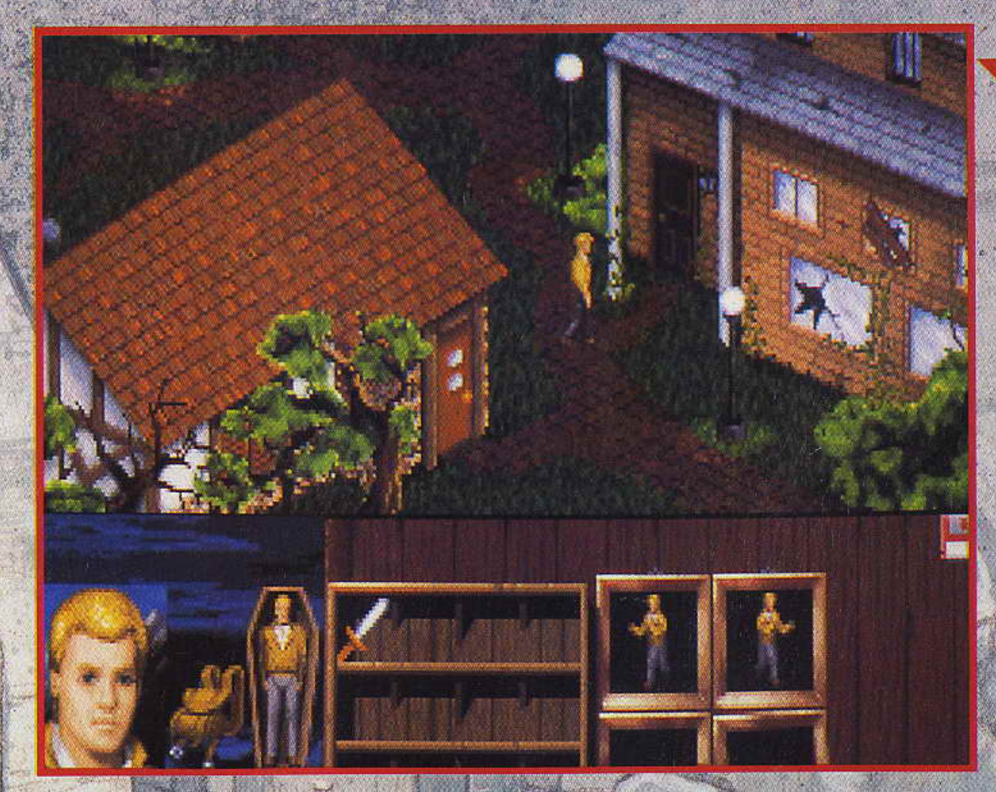


DARKNESS

TESTE PAR MARC LACOMBE

Quelle idée aussi, d'aller survoler la Transylvanie à bord d'un vieux coucou ! Et pourquoi pas du delta-plane au-dessus de Sarajevo, ou le saut à l'élastique attaché avec Carlos, tant que vous y êtes ? Bref, vous l'aurez bien cherché, votre avion s'est écrasé et vous ne devez la vie qu'à la charmante fille de Kirill Khristoverikh (notez l'orthographe, je ne l'écrirai pas deux fois !), le seul notable du minuscule village dans lequel vous êtes tombé. **Dans ce trou perdu, le temps semble s'être arrêté depuis plus d'un siècle :** les villageois vivent dans la peur et la superstition et ne savent pas ce qu'est un avion (je parie qu'ils ne captent pas Arte !). Votre hôte lui-même a de bien étranges manières et n'attendra pas que vous soyez remis de vos émotions pour vous demander d'aller récupérer un marteau qu'il a prêté à un villageois nommé Eduard. Une fois sur place, vous découvrirez une énorme flaque de sang et un bout de tissu, mais pas d'Eduard, pas de cadavre et encore moins de marteau... Ça commence plutôt mal ! Pour les autochtones, qui croient encore au Père Noël et à Didier Derlich, c'est un loup-garou qui a fait le coup ! Vous pouvez vous moquer de leurs superstitions, vous rirez moins lorsque, après avoir récupéré son marteau, Kirill vous démontrera que vous êtes bien le sauveur annoncé par la prophétie qu'il a découverte dans un manuscrit ancien. **Et vous ne pourrez quitter la vallée qu'après avoir libéré le village de l'emprise de Kairn, le terrible vampire** qui, accompagné d'une horde de créatures maléfiques, fait régner la terreur sur toute la région !





LES 1ERS PAS

Cette maison délabrée est celle d'Eduard, le villageois auquel votre hôte a prêté son marteau. Ne faites pas attention à la poussière, entrez !



Pas la peine de vous faire un dessin, vous ne retrouverez pas Eduard vivant ! Il semble avoir été assassiné au milieu de la pièce...



Tout laisse à penser qu'il a ensuite été traîné vers la bibliothèque, derrière laquelle se dissimule un passage secret.



C'est là que vous trouverez le corps atrocement mutilé d'Eduard. A côté de lui se trouve le précieux marteau, couvert de sang (beurk !).

Vous dirigez votre personnage à l'aide de la souris dans de superbes décors en fausse 3D, et l'écran d'inventaire est constamment présent à l'écran (il est possible de modifier sa taille à tout moment).



L'option [illegible] objets [illegible] dans le décor [illegible] plus facilement [illegible] de cliquer dessus [illegible] personnage à proximité.

[illegible] est sommaire au début, mais [illegible] lieux y apparaîtront à mesure [illegible] progresserez dans le scénario. [illegible] sur la carte et vous vous retrouverez [illegible] l'endroit sélectionné.

AVIS — MARC

OUI !

Ce jeu me fait penser à l'un des chefs-d'œuvre du cinéma fantastique: Le chien des Baskerville, avec le grand Peter Cushing ! Le thème, les personnages, les couleurs, l'ambiance... Tout y est ! Un grand coup de chapeau aux graphistes pour les tronches torturées des personnages; Le visage du héros reflète tour à tour l'horreur, la stupéfaction, la pitié ou l'ironie ! Le système de jeu est l'un des plus souples que j'ai pu voir et les auteurs ont eu la bonne idée d'ajouter des options qui simplifient la vie (sortie des dialogues ou des cartes sur imprimante, agrandissement des objets, etc.). Le scénario est angoissant à souhait, et le fait de pouvoir combattre les monstres pimente encore l'aventure. Attention, si vous êtes fâché avec l'anglais, vérifiez que vous achetez la version française car les dialogues sont nombreux et importants... Et alors ? Qu'est-ce-que vous attendez ? Courez acheter cette aventure digne des meilleurs films d'horreur des années 30 !

Marc Lacombe



Votre personnage dispose d'un nombre limité de points de vie et devra souvent se battre contre les forces du mal. Pour vous défendre contre ces loups, faites-leur face et donnez-leur des coups de fourche en cliquant sur le bouton de la souris !

AVIS

JEAN-LOUP

OUI !

Très proche de The Summoning par son interface (normal, ce sont les mêmes concepteurs), Veil of Darkness est un jeu étrange et angoissant, plus proche, à mon avis, de l'univers de Lovecraft que de celui des vampires et autres loups-garous. Les graphismes, superbes, la complexité du scénario et la qualité de l'ambiance en font une belle réussite. Il souffre tout de même de quelques défauts. En premier lieu, le côté aventure prend fortement le pas sur la part «jeu de rôle », et se révèle parfois abscons. Il est délicat de suivre la progression du scénario et on arrive souvent au bon endroit «par hasard». Autre lacune, les possibilité d'interactivité avec l'environnement du personnage sont très limitées, et il est par exemple impossible d'ouvrir un coffre ou une armoire. Enfin, la linéarité du scénario interdit toute fantaisie. Cela n'en reste pas moins un très bon jeu, difficile et compliqué à souhait, que je conseille ardemment à tous les amateurs du genre.

Jean-Loup Jovanovic

TOP

- Un système de jeu très agréable (voir encadre)
- Des personnages superbes et angoissants !
- Un scénario passionnant qui vous plonge en plein fantastique

FLOP

- Le héros n'en fait parfois qu'à sa tête (que vous le vouliez ou non, il refusera de boire par exemple)
- Il est un peu difficile de franchir les portes au début, mais on s'habitue vite

Lorsque vous voulez utiliser un objet, placez-le dans la main de votre personnage... Un ou plusieurs icônes montrant les diverses utilisations possibles de l'objet apparaîtront alors.



Il devra délivrer un homme maudit par la curiosité.
en chasser un autre, mort mais contraint à la servitude.
Il soignera volontiers une jeune démente.
Il devra dévoiler le chagrin du pendu.
Sept âmes en peine ont des faveurs à demander.
Une fois apaisées, il sera autorisé à passer.
Il trouvera et tuera la bête qui chasse la nuit.
Réclamant une bourse d'argent pour servir ses besoins.
Il devra arracher à un fou un lieu caché.
Et parler au mal incarné, le fléau du Seigneur Ténébreux.
Il détournera les charmes du vampire.
Et restera ferme face aux griffes et aux crocs.
Alors, il devra lancer son attaque la plus sacrée.
Et libérer la lumière emprisonnée.
ui nom devra être prononcer pour que le pouvoir du Mal déc
t pas faillir, même une seule fois, car cela signifierait s
Et s'il refuse au Seigneur Ténébreux son lieu de repos.
Le voile de ténèbres sera levé.
Et le règne maléfique de la terreur touchera à sa fin.

A tout moment du jeu, vous pourrez consulter le manuscrit qui raconte la prophétie... Le récit des actions que vous avez déjà vécues s'estompe peu à peu, tandis que celles que vous êtes en train d'entreprendre s'éclaircissent ! Une idée géniale et une bonne source d'indices !

UN SYSTEME DE JEU EXCEPTIONNEL !

Le système de jeu de Veil Of Darkness n'est peut-être pas révolutionnaire, mais il offre un confort tout à fait appréciable...

COMPARATIF

VEIL OF DARKNESS CONTRE WAXWORKS



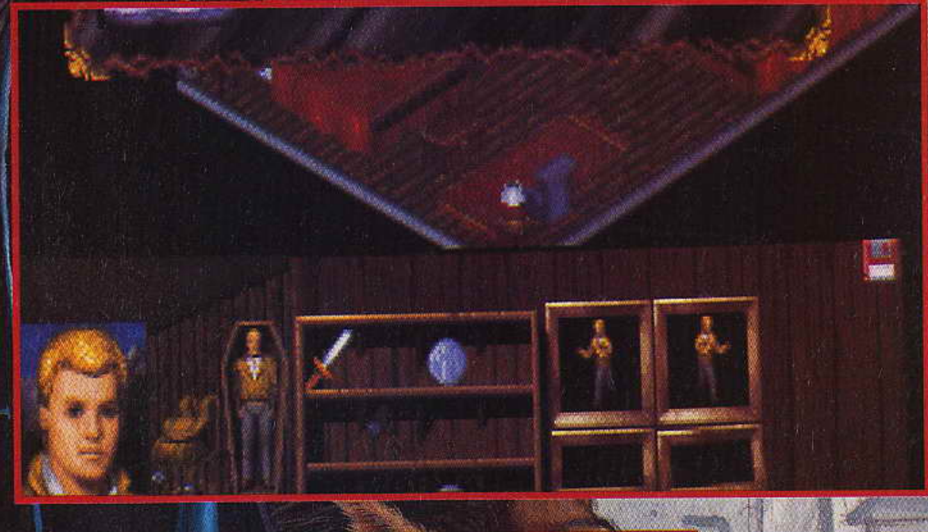
L'ambiance angoissante du jeu rapelle celle de Waxworks, dans lequel vous héritiez d'un mystérieux musée de cire qui se révélait être en fait une machine à remonter le temps. Contrairement à Waxworks, qui contenait quelques images chocs particulièrement sanglantes, Veil Of Darkness se est beaucoup plus «humain»... En effet, le fait de dialoguer longuement avec les personnages du jeu les rend plus attachants. Le système de jeu archaïque de Waxworks (écrans statiques et déplacements nord-sud-est-ouest) était par ailleurs loin d'atteindre la souplesse de celui de Veil of Darkness. Si vous aimez le «Gore», Waxworks vous comblera, mais si vous préférez les sueurs froides et les frissons, je ne peux que vous conseiller Veil of Darkness.



Lorsqu'un personnage vous parle, certains mots de son discours sont soulignés. Il suffit de cliquer sur ces mots clés pour orienter la discussion sur le sujet abordé.

LE DIALOGUE

Cette petite fille est possédée par le démon et risque de mourir. A vous de trouver le moyen de la sauver.



LE VOILE DES TENEBRES



Le monastère est un endroit étrange... Le moine acceptera de ressusciter les morts en échange de trois pièces d'argent.



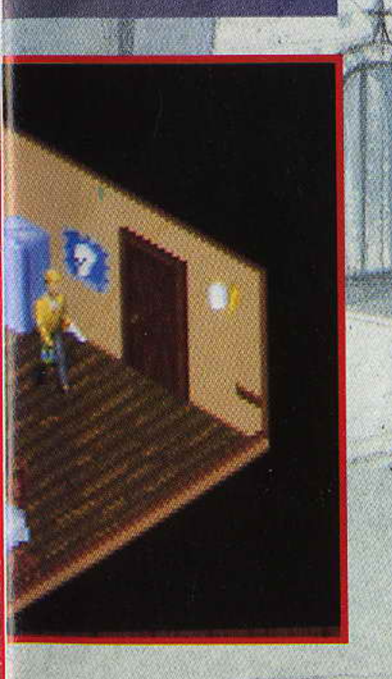




Quand c'est votre tour de parler, vous pouvez cliquer sur un des mots clefs que vient d'utiliser le personnage ou utiliser vos propres mots clefs glanés au hasard de vos conversations.

Les dialogues sont d'une importance capitale dans ce jeu. En connectant votre PC à une imprimante, vous pourrez imprimer vos conversations (de même que les cartes des endroits visités).

Autant vous le dire franchement, après les previews que nous avions vues, nous ne tenions plus en place à l'idée de jouer à Veil of Darkness ! Nous avons donc sauté sur la version anglaise afin de la tester. Mais il est important de noter que le jeu sera intégralement traduit (par des spécialistes du jeu de rôles) au moment de sa sortie en France. CQFD.



VERSIONS

PC ***Veil of Darkness n'est annoncé que sur PC. Nous avons testé la version anglaise mais le jeu sera disponible en français (textes à l'écran et documentation).***

TESTE SUR

486DX 33MHz VGA avec 4 Mo de RAM et carte Sound Galaxy Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 ou supérieur.
Mémoire requise : 640 Ko
Contrôle : souris ou clavier.
Média : 3 disquettes 3"1/2 HD
Espace disque dur : 9 Mo environ
Installation disque dur : 5 mn environ
Mode graphique : VGA
Cartes sonores : AdLib, Soundblaster, Roland
Protection : manuel
Jeu et manuel en français

EDITEUR: SSI. CONCEPTION: CHRIS STRAKA, THOMAS HOLMES. PROGRAMMATION: THOMAS HOLMES, DON WUENSCHELL. GRAPHISMES: JANE YEAGER, FRANK SHURTER. MUSIQUE: PETE SMOLCIC, TONY MOLLICK, ED PUSKAR.

88%

ACTION	▪
PLATES-FORMES	
SIMULATION	
AVENTURE	▪▪▪
ROLE	
REFLEXION	▪▪
SPORT	
3D	▪

VEIL OF DARKNESS

PC

UN VERITABLE HOMMAGE AUX FILMS D'HORREUR DES ANNEES TRENTE AVEC SCENARIO PASSIONNANT, GRAPHISMES SUPERBES, ET SYSTEME DE JEU PRESQUE PARFAIT.

86% GRAPHISMES
Les décors regorgent de détails et les visages des personnages sont vraiment très réussis (un vrai casting de film d'horreur !).

85% ANIMATION
Des superbes séquences animées interviennent à certains moments, ce qui permet de voir les personnages autrement que sous forme de sprites ou de portraits.

63% MUSIQUE
Pour donner au décor son atmosphère personnelle, chaque lieu dispose de sa propre musique (un peu répétitive lorque vous restez au même endroit trop longtemps).

75% BRUITAGES
En plus de la musique, des bruitages plutôt convaincants viennent de temps en temps renforcer l'ambiance angoissante.

82% PRISE EN MAIN
Une superbe intro vous plonge dans l'ambiance . Le manuel est bien conçu et l'on s'habitue très vite à l'excellent système de jeu.

96% JOUABILITE
Le système de jeu est un des plus souples et des plus agréables qu'on ait pu voir... Tout a été prévu pour le confort du joueur !

87% DUREE DE VIE
Le scénario est long et la possibilité de modifier la difficulté des combats accroît l'intérêt du jeu.









Cette suite d'*Eco Quest* (*Tilt* 102) s'inscrit dans la nouvelle série made in Sierra : « Découvertes ». Le jeune Adam est de retour dans de nouvelles aventures qui vous entraîneront dans les profondeurs de la forêt amazonienne pour finir devant les portes de la cité mythique de l'El Dorado. La machette dans une main et la carte topographique dans l'autre, vous allez vivre une grande aventure éducative, écologique, scientifique, féerique... et inoubliable. A l'instar des albums de Tintin, cette grandiose épopée ravira petits et grands, de 7 à 77 ans....

INTERET DU JEU 78 %

TESTE PAR THOMAS ALEXANDRE

LOST SECRET OF THE RAINFOREST


1

1 *Le nid qui abrite cette famille de toucans risque de prendre feu d'un instant à l'autre. Pour réussir à éviter le pire, inspectez bien chaque partie de cet arbre géant. Une fois de plus, il n'est pas superflu d'allumer votre Ecorder.*

2 *Cette mystérieuse caverne creusée dans le tronc d'un arbre abrite une entité magique. Un simple tambour en bois devrait vous aider à y pénétrer. Ensuite, laissez opérer la magie.*

3 *Dans Eco Quest, vous deviez secourir chaque poisson de la cité d'Eluria, ici vous devez rendre service aux Indiens avant d'être reçu par le chaman. Rassurez vous, ce ne sont pas les terribles Jivaros, réducteurs de têtes.*


2


3

Avec *Eco Quest*, Sierra On-Line nous avait prouvé que l'on pouvait concilier les aspects ludique et éducatif en nous livrant un jeu d'aventures qui en avait fait craquer plus d'un. Après les fonds marins de la Mer des Caraïbes, *Lost Secret of the Rainforest* nous propose de superbes excursions au cœur de l'Amérique du Sud. L'écosystème de la forêt amazonienne courrait un grave danger. Il n'en faut pas plus pour que l'association «SOS Ecologie» dépêche sur place le docteur Greene, accompagné de son fils Adam.

Le dépaysement est assuré puisque vous serez amené à visiter les quatre coins du continent. Vos périples vous entraîneront sous la voûte des séquoias ancestraux, en passant par des marécages, un village indigène, un campement abritant bulldozers, puits de pétroles et contrebandiers sans scrupule, des cavernes... pour vous retrouver devant la cité (pas si mythique que ça) de l'El Dorado.

Comme dans tous les Sierra, les personnages de rencontre sont nombreux et ne manquent pas d'originalité (autochtones, singes, oiseaux, chauve-souris, Indiens...). Quant aux énigmes, elles restent classiques mais éveilleront les facultés de réflexion et de logique des enfants. Attendez-vous à sauver un œuf sur le point d'éclore, à secourir une peuplade indienne, à porter secours à un chimpanzé... et surtout à contrecarrer les plans de l'infâme Maxim Slaughter obnubilé par la Cité de l'Or. Si l'interface de jeu est la même que celle des précédents Sierra, une nouvelle option purement éducative fournit des renseignements recueillis par les programmeurs auprès de zoologistes, botanistes, anthropologues...

AVIS — THOMAS

OUI mais...

***Lost Secret of the Rainforest** ressemble beaucoup à Eco Quest. Comme toujours chez Sierra, les graphismes sont somptueux et les visages des personnages plus beaux que jamais paraissent sortir de dessins animés américains. Les énigmes, sans être infranchissables, sont de difficulté variable. Vous vous creuserez parfois la tête (comment s'évader du campement ?), ou sourirez de leur simplicité enfantine. Heureusement, elles se résolvent toutes de façon très logique. Les deux points qui m'ont le plus gêné restent la courte durée de vie de l'aventure (quelques heures pour les habitués du genre) ainsi que les nombreux textes en anglais. Je n'achèterais pas ce jeu, bien que j'ai pris un grand plaisir à y jouer, mais je conseille fortement son achat à tous les parents anglicistes qui prendront le temps d'assister leurs rejetons.*

Thomas Alexandre

COMPARATIF

ECO QUEST 1 VS ECO QUEST 2

Tous ceux qui ont eu l'immense plaisir de jouer à* Eco Quest : The Search for Cetus *ne seront pas déçus par cette suite. Globalement, les deux aventures se ressemblent énormément. Alors que le premier épisode nous proposait d'accomplir une série de missions pour finalement sauver la cité sous-marine d'Eluria de la pollution,* Eco Quest 2 *fait de même mais se déroule en Amérique du Sud. Les poissons ont été remplacés par les mammifères peuplant la jungle, la pollution par les multinationales occidentales qui dévastent la flore et le monstre marin par le diabolique Maxim Slaughter. Si l'aventure est toujours linéaire, la part de rêve est beaucoup plus importante dans* Lost Secret of the Rainforest *et les paysages beaucoup plus variés. Bien qu'il n'atteigne pas un* King's Quest VI *ou un* Space Quest V, Eco Quest 2 *me paraît être le jeu idéal pour les débutants en mal d'évasion.

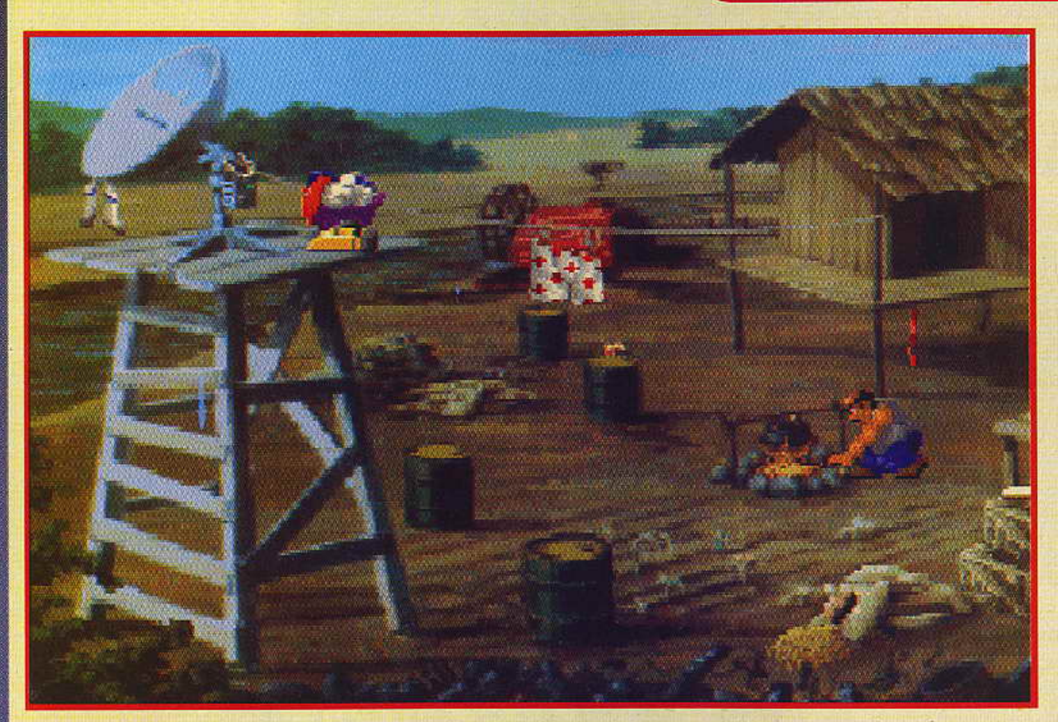
AVIS

MARC

OUI !

J'ai été emballé par ce jeu d'aventures et pourtant je partais avec un avis défavorable. Jouer un petit gamin perdu dans la forêt sans même un flingue ou un lance-flamme pour se défendre, la perspective ne me semblait pas réjouissante. Je me suis lourdement trompé. Dès les premières minutes de jeu, on est pris par la magie des images colorées et des musiques exotiques. L'ambiance dans Lost Secret of the Rainforest *est enchanteresse, elle fait vibrer une corde sensible au fond de nous, elle touche notre âme de gosse. On se prend au jeu, on s'amuse avec l'Ecorder à découvrir les secrets de la forêt vierge, on prend son pied sans tirer un seul coup de feu. L'histoire est instructive, émouvante, spirituelle et ne croyez pas, qu'à cause du thème, l'aventure soit facile. Ce jeu est beaucoup plus dur que* Kyrandia *par exemple. A part les scrollings toujours aussi saccadés auxquels nous a habitué Sierra, je ne vois pas de défaut dans* Lost Secret of the Rainforest. *Une belle réussite.*

Marc Menier



Il vous faudra effectuer une série d'actions bien précises avant d'échapper à Gonzalez. Profitez de son absence et montez en haut de la tour en bois. Là, commencez par neutraliser l'alarme puis réfléchissez.



Vous voilà prisonnier d'un marshall chauve-souris. Sur une magnifique musique de Batman, restituez chaque passeport à son propriétaire et vous aurez la voie libre.



Pris d'amitié pour cette vieille chauve-souris, vous apprendrez la légende de l'El Dorado. Mais avant de poursuivre votre chemin, portez secours à cette pauvre panthère transformée en pierre.

Admirez un peu ce paysage! Espérons que vous n'avez pas oublié l'objet qui vous permettra de domestiquer cet aigle géant. C'est lui qui vous transportera jusqu'à l'El Dorado.

TOP

- Les graphismes sont vraiment magnifiques
- Les superbes musiques collent parfaitement à l'ambiance du jeu
- Le jeu dispose d'une excellente ergonomie : simple mais efficace
- La possibilité de s'instruire scientifiquement sur la faune, la flore... en s'amusant.

FLOP

- La durée de vie est beaucoup trop courte (environ cinq heures)
- Un jeu idéal pour les enfants mais qui leur est inaccessible puisqu'il est en anglais.

2 MINUTES DE JEU



Alors que vous venez juste d'arriver dans la ville d'Iquitos, cet Indiana Jones de pacotille ne vous dit rien qui vaille. Commencez par présenter votre passeport et l'aventure pourra commencer.



Votre père vous offre le fameux Ecorder. En le promenant sur l'écran il vous donnera de précieuses informations sur la géographie, les us et coutumes... Une façon simple de se cultiver tout en s'amusant.



Comme dans Eco Quest, il n'est pas question de compter sur votre père pour vous aider. C'est à vous de faire preuve de vos talents de Mc Gyver en herbe pour sauver la forêt. A vous tout seul... carrément!



Comment éviter les moustiques qui vous empêchent de grimper dans l'arbre ? Utilisez votre Ecorder sur chaque écran, il vous aidera à déterminer quel objet dans votre inventaire fera fuir ces sacrés insectes.

2 MINUTES DE JEU 2 MINUTES DE JEU 2 MINUTES DE JEU 2 MINUTES DE JEU

PORTRAITS

SLAUGHTER — UN INDIEN — LE GROS... — LE PECHEUR

VERSIONS

PC

Le jeu n'est disponible que sur PC. A ce jour, aucune autre version n'est prévue.

TESTE SUR

PC 386DX cadencé à 33 MHz

MATERIEL NECESSAIRE

PC 286 à 16 MHz minimum
Mémoire requise: 640 K
Modes graphiques: EGA/VGA
Cartes sonores: AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum/ Pro 16, MS Sound System, Sound SRC, Roland, Gen Midi
Contrôles: clavier, souris (conseillée)
Média: 4 disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur: obligatoire (7 minutes environ)
Espace requis: 7,5 Mo environ
Jeu en anglais
Manuel en anglais
Protection : notice

EDITEUR : SIERRA ON-LINE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
CONCEPTION : GANO HAINE
PROGRAMMATION: ARTURO SINCLAIR, ANDY HOYOS, JOAN DELEHANTY, ERIC KASNER, GERALD MOORE, CHRISTOPHER WILLIS
GRAPHISMES : BOB FISCHBACH, DOUG OLDFIELD, CYNTHIA HARDIN, VANA BAKER, HENRY YU, VICTOR SADAUSKAS
BANDE SON : DAN KEHLER, ORPHEUS S.M., RICK SPURGEON

78%

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ▪▪▪
ROLE
REFLEXION ▪▪▪
SPORT
3D

LOST SECRET OF THE RAINFOREST

PC — UN JEU EDUCATIF IDEAL POUR CELUI QUI DEBUTE DANS LE MONDE DES JEUX D'AVENTURE. LES AFICIONADOS DU GENRE LE RANGERONT TRES RAPIDEMENT.

GRAPHISMES — 90%

On ne le dira jamais assez, les graphismes sont toujours aussi magnifiques. Chaque nouvel écran est un pur plaisir pour le joueur qui en prend plein les mirettes.

ANIMATION — 65%

Quelques rares animations viennent donner vie aux écrans. Adam marche, escalade, nage, avance sur la pointe des pieds... Correct mais pas exceptionnel.

MUSIQUE — 85%

De très belles musiques péruviennes, colombiennes... égaieront vos exploits du début à la fin de l'aventure. Quel plaisir d'avoir une carte sonore.

BRUITAGES — 68%

Réussis mais un peu trop rares. Comme dans *Laura Bow 2*, quelques voix digitalisées surviennent de temps en temps.

PRISE EN MAIN — 85%

La boîte de jeu est très belle et la notice on ne peut plus simple. Passée l'installation, tout marche comme sur des roulettes.

JOUABILITE — 90%

Une interface qui a fait ses preuves. L'icône qui vous donne des indications scientifiques et l'ordinateur portable d'Adam vous en apprendront beaucoup sur la faune, la flore, la géographie...

DUREE DE VIE — 50%

Les inconditionnels le finiront en une soirée. Les débutants mettront plusieurs jours et risquent même d'y revenir.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyen	1	D

MIGHT & MAGIC III

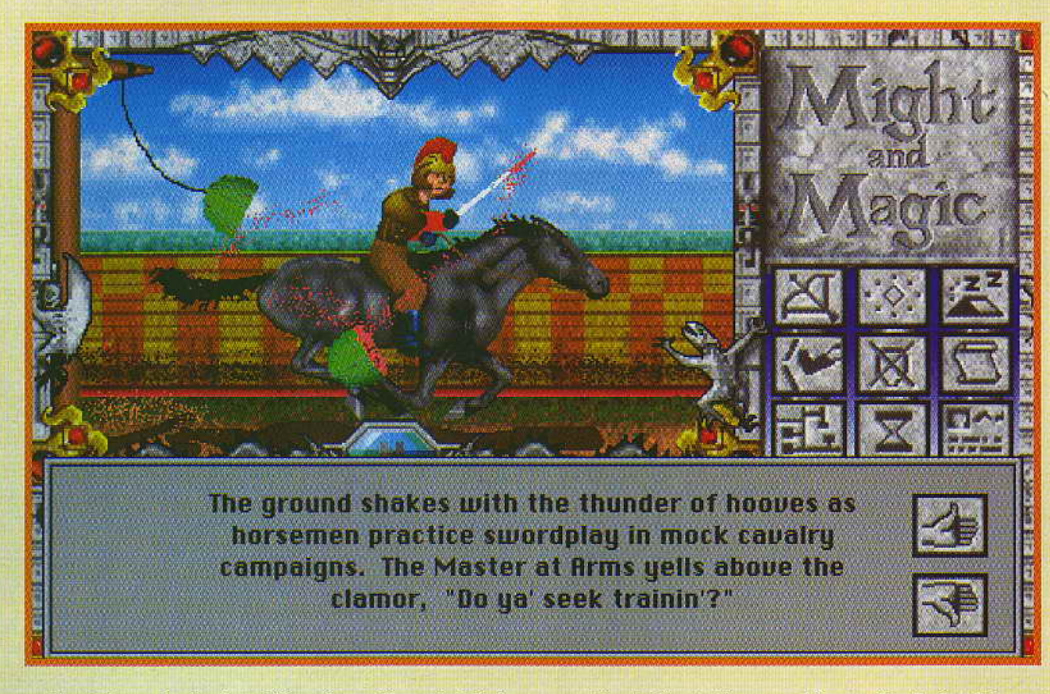
MAC

LES ILES DE TERA

TESTE PAR SANCHEZ



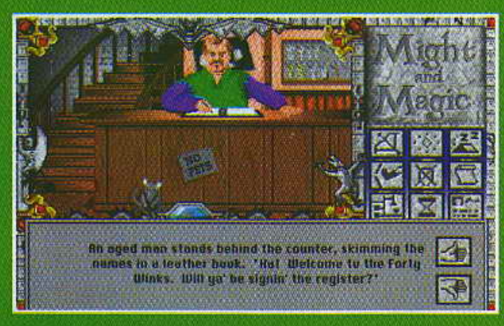
Le *Mac* rattrape à grands pas son retard ludique. Un à un, les plus grands hits *PC* bénéficient d'une adaptation sur la machine d'Apple. Auréolé de la flatteuse réputation de Tilt d'or, *Might and Magic III* possède tous les atouts pour s'imposer comme le jeu de rôle de référence sur *Macintosh*.



Dans les principales villes, des salle spécialisées permettent d'entraîner ses héros afin de les faire passer aux niveaux supérieurs.

M**ight and Magic III vous propose de prendre la tête d'une équipe de huit aventuriers** qui cherchent à éradiquer le maléfique Sheltem des cinq îles de Terra. Vous pourrez opter pour des personnages déjà préparés ou créer votre équipe *ex nihilo,* voire réaliser des groupes «mixtes» panachant ces deux possibilités. Si le déroulement global du jeu et les sorts restent très similaires à ceux des autres jeux de rôle —et plus particulièrement aux volets précédents des *Might and Magic*—, on note l'apparition de nouvelles compétences. Détection de passages secrets, de chemins, natation, alpinisme, sens du danger sont autant de facultés dont peuvent disposer vos héros, à condition de retrouver les maîtres qui les enseignent. Les combats prennent ici beaucoup d'importance : même dans les villes, vous passerez l'essentiel de votre temps à ferrailler contre toutes sortes de monstres.





N'hésitez pas à pénétrer dans l'auberge comme vous y invite l'accueillant tavernier. C'est en effet à l'intérieur des tavernes que M&M III regroupe ses fonctionnalités de création des personnages.



Pour compléter les deux places disponibles dans votre équipe, vous avez le choix entre la création d'un personnage et le recrutement de mercenaires déjà aguerris.

SANCHEZ

OUI

AVIS

A l'exception de quelques outsiders, le Macintosh n'a jamais été une machine riche en jeux de rôle. D'où mon plaisir à voir enfin apparaître un logiciel digne des possibilités de cette machine. Pour la première fois, le Mac dispose d'un jeu de rôle qui n'a pas à rougir de la comparaison avec les merveilles que l'on trouve sur PC. Réalisation somptueuse, scénario fouillé, grande profondeur, interface conviviale... ce Tilt d'Or est une petite perle qui réjouira tous les amateurs de donjons et dragons. L'omniprésence des combats, la légèreté du manuel et la place prise sur le disque sont bien les seuls reproches que l'on pourrait faire à ce grand jeu. Mais ce n'est pas suffisant pour gâcher le plaisir que l'on éprouve à découvrir les îles de Terra. Très bon sur PC, M&M III *est tout simplement indispensable sur Mac.* Sanchez

CATHERINE

OUI mais...

AVIS

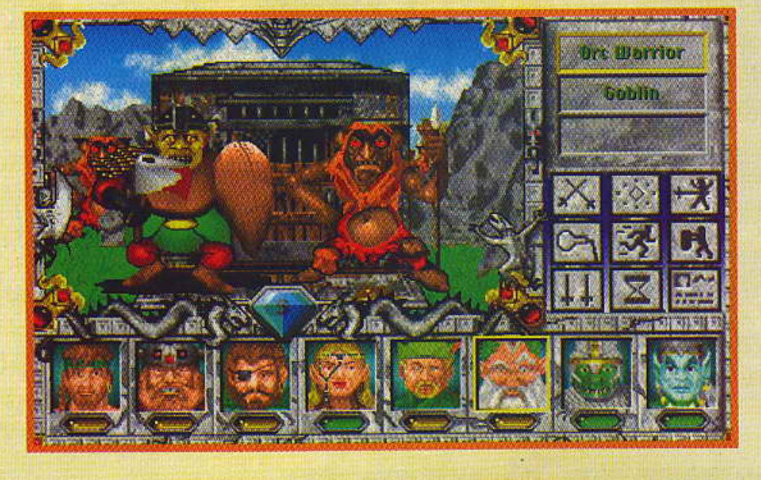
Certes, M&M III est superbe, certes c'est à ce jour le meilleur jeu de rôle sur Mac, et de loin. Mais en revanche le logiciel de New World Computing *n'est pas exempt de reproches. Primo, la configuration requise brille par sa lourdeur. 15 Mo sur le disque pour la version couleur, ce n'est pas une bagatelle quand on songe que la plupart des Mac «abordables» sont vendus avec des disques durs de 40 Mo. Sans compter que, sur un LC, la vitesse du jeu est vraiment limite. Vous l'avez compris, pour apprécier ce poids lourd, mieux vaut disposer d'un Mac costaud (au minimum un 68030 à 20 MHz, à mon avis). Au plan du jeu lui-même, on peut reprocher à* Might and Magic III *de n'être que l'aboutissement d'un genre déjà ancien. Il est certain qu'un jeu comme* Ultima Underworld *révolutionne nettement plus le genre. Quoi qu'il en soit, et en attendant une éventuelle incursion d'Origin dans la galaxie Apple (on peut toujours rêver...),* Might and Magic III *reste le champion de sa catégorie sur les ordinateurs d'Apple.* Catherin



La phase de création des personnages est assez complète. Notez que les auteurs ont poussé le perfectionnisme jusqu'à inclure un Noir dans la liste des visages disponibles.

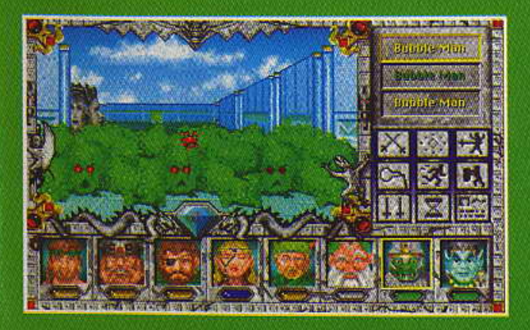
Heureusement, la variété des adversaires et l'inclusion d'énigmes permettent d'éviter de sombrer dans la lassitude et le «grosbillisme» à outrance.

Mais si *M&M III,* comme l'appellent ses fidèles, a su conquérir une solide réputation, c'est en grande partie du fait de ses superbes graphismes. Un atout conservé dans cette version Macintosh, qui ressemble beaucoup à son homologue sur *PC.* Attention, toutefois : contrairement à ce qu'affirme, à tort, la boîte, le jeu n'est pas traduit en français. Seul le manuel bénéficie de ce traitement de faveur.



Les monstres n'ont pas peur de se regrouper pour venir à bout de votre équipe ou garder un endroit vital.

DECOUVERTE DE FONTAIN HEAD



Après avoir fait un détour chez l'armurier, vous pouvez explorer librement la ville, mais méfiez-vous. La partie Est n'est pas si calme que ça, comme en témoigne cette rencontre impromptue.



Dernier instant de calme avant le grand saut dans la campagne. Profitez-en, car ça ne durera pas : à partir de maintenant, préparez-vous à batailler sans cesse.



Vous voulez des preuves ? Les voilà : des goblins pas vraiment accueillants vous attendent juste derrière le portail. Maintenant, à vous de jouer !

COMPARATIF : MIGHT AND MAGIC III VERSUS AD&D DE SSI

La crème des jeux de rôle sur Mac était jusqu'ici représentée par la trilogie Pool of Radiance/Curse ofthe Azure Bond/Secret of the Silver Blade. Bien qu'ils gardent un intérêt certain par leur respect scrupuleux des règles d'AD&D et par leur gestion très poussée des combats, ces logiciels font pâle figure devant la beauté de Might and Magic III. Au prix d'exigences matérielles plus importantes, le bébé de New World Computing n'a aucun mal à reléguer ces «vieux de la vieille» au rang de logiciels austères, réservés aux puristes.



La personnalité des monstres et des décors est un des aspects les plus étonnants de Might and Magic. On aime ou on n'aime pas mais force est de constater qu'il ne s'agit pas d'un banal travail de série.

FLOP

- Injouable sur une machine d'entrée de gamme
- Beaucoup trop de combats
- Une prise en main vraiment pas facile

TOP

- Les graphismes, superbes, « accrochent » le joueur
- De nombreuses animations font « vivre » les décors
- La bande sonore est fantastique pour un jeu de rôle
- Le jeu est solide et d'une longueur appréciable

EDITEUR : NEW WORLD COMPUTING.
DISTRIBUÉ PAR : PPS.
CONCEPTION : JON VAN CANEGHEM.
PROGRAMMATION : JAKE HOELTER.
GRAPHISMES : MIKE KENNEDY & STEVE SNYDER.
SONS : HALESTOR.

TESTE SUR

Macintosh IIsi couleur avec 5 Mo de RAM.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Macintosh tous modèles.
Mémoire requise : 2 Mo (noir et blanc) ou 4 Mo (couleur).
Contrôle : souris.
Média : 7 disquettes 3" 1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire (15 mn environ).
Espace requis : 15 Mo.
Jeu en anglais.
Manuel en français.




TILT
MICROLOISIRS
CONSOLES+
LES GOODIES DE MICRO KID'S
Le Pin's
Et bientôt la cassette de l'émission !
FR3 MICRO KID'S
Le Tee Shirt
Le colis Micro Kid's
Pin's, tee shirt, K7 236
Pin's, tee shirt, CD 266
Pin's 85
Tee-Shirt 65
TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION
FR3
MICRO KID'S
L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDEOS
Avec les BANDES ORIGINALES ou les REMIX de :
Alpha Waves
SUPER MARIO BROS. 3
SONIC
HUNTER
DISC
Avec
FUN Radio
CD 120
K7 80
Le CD ou la K7
CONSOLES MICRO KID'S MICROS

THE MAGIC CANDLE III

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

Malgré un scénario fouillé et un univers de jeu impressionnant, *Magic Candle III* ne peut guère être qualifié de « bon jeu ». Des graphismes ternes, une musique hideuse et une interface antédiluvienne sont ses principaux défauts...

Magic Candle III est un jeu de rôle utilisant la représentation en 3D isométrique chère aux amateurs d' *Ultima VII*. Vous dirigez six personnages, qui ont chacun leurs caractéristiques propres en combat, magie, etc. Le groupe peut être divisé en plusieurs parties pour, par exemple, laisser un personnage gagner de l'argent en ville pendant que les autres vont explorer un donjon, mais cela affaiblit évidemment votre équipe .

La mission qui vous est proposée est simple : les plantes et les animaux dépérissent, des monstres apparaissent... Tout a commencé quand une étrange lumière est apparue. A vous de trouver les tenants et les aboutissants de l'affaire.

La représentation, en 3D isométrique, est correcte, mais sans plus. La communication avec les personnages de rencontre, très limitée, est basée sur un système de mots clé : un personnage vous dit quelque chose, et vous devez entrer ce mot dans une conversation six mois après... Un système de bloc-notes garde en mémoire tous les dialogues, et vous pouvez ensuite facilement rechercher une information. Le pays est composé de plusieurs îles et de nombreuses villes qu'il vous faudra visiter pour obtenir de l'argent, du matériel et des renseignements.

La création des personnages est très limitée. Bizarrement, le personnage principal (Lukas) est encore moins détaillé que les autres : vous n'avez le choix qu'entre cinq «classes», et c'est tout. Pour les autres personnages, vous pouvez répartir quelques points par-ci par-là, mais cela ne va pas très loin.



Le système d'amélioration des personnages est original : il n'y a pas de niveau d'expérience, mais au fur et à mesure qu'un personnage utilise ses compétences (en combattant, chassant, etc.), il les augmente. Evidemment, s'il ne possède pas une compétence, il ne peut pas l'utiliser. Heureusement, il existe des professeurs qui, contre espèces sonnantes et trébuchantes, vous apprendront de nouvelles techniques.

EDITEUR : MINDCRAFT
DISTRIBUTEUR : EXASOFT
CONCEPTION : JAMES B. THOMAS
PROGRAMMATION : JAMIE FRISTROM
GRAPHISMES : SCOTT BAKER, STEPHEN BEAM, ANTHONY POSTMA
MUSIQUE : ALI N. ATABEK

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 8 Mo, avec carte SVGA et Sound Blaster Pro.

VERSIONS

PC La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée (ouf !).

COMPARATIF

MAGIC CANDLE III CONTRE ULTIMA VII

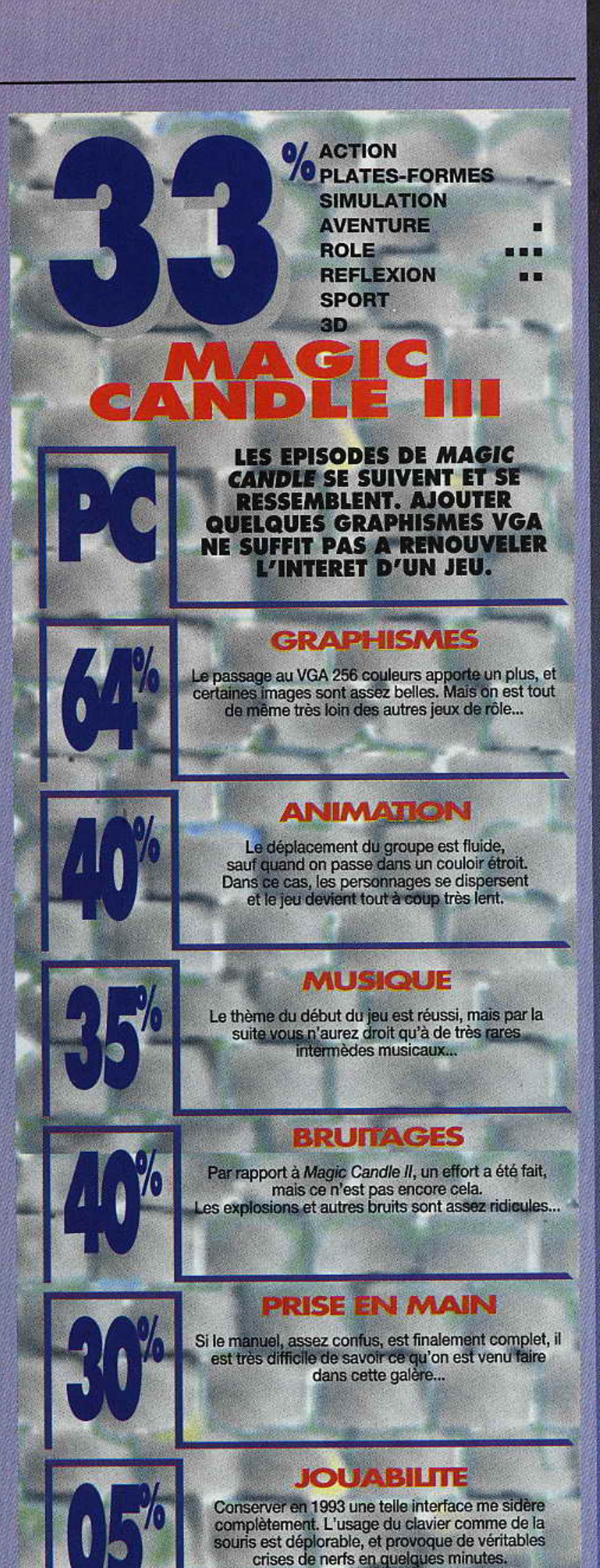
Si la représentation des deux jeux est assez proche, Ultima VII est à cent lieues au-dessus de son piètre concurrent. Malgré sa lenteur et ses bugs, le jeu d'Origin apporte au joueur une sensation de réalisme que MC3 n'arrive même pas à effleurer. Plus beau, plus varié et surtout beaucoup profond, Ultima VII fait tout simplement disparaître MC3. D'autres jeux du même type, comme The Summoning ou Legend, qui fonctionneront correctement sur des machines lentes (contrairement à Ultima VII !), sont aussi nettement mieux que Magic Candle III !

TOP

- Le scénario est complexe à souhait

FLOP

- Les graphismes sont moches
- L'ergonomie est déplorable
- Le jeu est lent



33 %

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ■
ROLE ■■■
REFLEXION ■■
SPORT
3D

MAGIC CANDLE III

PC

LES EPISODES DE *MAGIC CANDLE* SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT. AJOUTER QUELQUES GRAPHISMES VGA NE SUFFIT PAS A RENOUVELER L'INTERET D'UN JEU.

GRAPHISMES — 64%

Le passage au VGA 256 couleurs apporte un plus, et certaines images sont assez belles. Mais on est tout de même très loin des autres jeux de rôle...

ANIMATION — 40%

Le déplacement du groupe est fluide, sauf quand on passe dans un couloir étroit. Dans ce cas, les personnages se dispersent et le jeu devient tout à coup très lent.

MUSIQUE — 35%

Le thème du début du jeu est réussi, mais par la suite vous n'aurez droit qu'à de très rares intermèdes musicaux...

BRUITAGES — 40%

Par rapport à *Magic Candle II*, un effort a été fait, mais ce n'est pas encore cela. Les explosions et autres bruits sont assez ridicules...

PRISE EN MAIN — 30%

Si le manuel, assez confus, est finalement complet, il est très difficile de savoir ce qu'on est venu faire dans cette galère...

JOUABILITE — 05%

Conserver en 1993 une telle interface me sidère complètement. L'usage du clavier comme de la souris est déplorable, et provoque de véritables crises de nerfs en quelques minutes.

DUREE DE VIE — 15%

Il est sûr que, si par miracle vous accrochez à ce jeu, il durera des mois. Mais je ne vois pas comment un individu normalement constitué pourrait l'aimer.

Difficulté	Joueur	Prix
D (Difficile)	1	D

AVIS

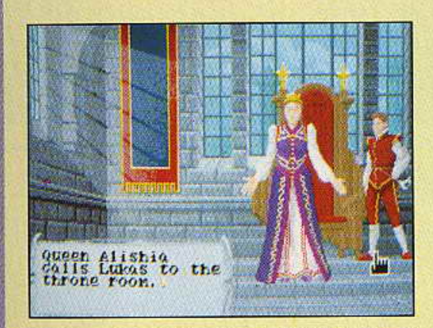
NON ! — **JLJ**

Magic Candle III est le dernier épisode en date de la saga des Magic Candle. Le premier jeu de cette série avait marqué l'univers du jeu de rôle micro en proposant une représentation «à la Ultima», mais avec de nombreuses améliorations. En particulier, les personnages étaient fortement individualisés, et il était possible de diviser son équipe en plusieurs groupe.
Le deuxième épisode (MC2), laid et lent, nous avait déçus il y a quelques mois. MC3, s'il est plus beau et surtout plus rapide que MC2, n'apporte rien de plus que le premier épisode, qui reste à mon avis le plus intéressant. Mais, là où ce jeu montre de réelles faiblesses, c'est dans son ergonomie. Les actions, qui peuvent être choisies au clavier comme à la souris, sont aussi absconses que difficile d'accès. Par exemple, pour échanger un objet entre deux personnages, il faut faire un «clic droit» sur le donneur, sélectionner «donner», sélectionner la cible, sélectionner l'objet et sa quantité... La lenteur globale du jeu (qui est «supportable» sur un 486 DX 33) est encore un argument négatif. Ce jeu est l'un des plus mauvais que j'aie vus depuis longtemps dans cette catégorie. Ne vous laissez pas aguicher par la superbe illustration de la boîte, Magic Candle III ne vaut pas la peine qu'on l'achète.

Jean-Loup Jovanovic

2 MINUTES DE JEU

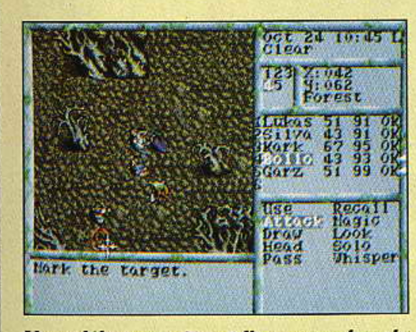
Les premiers pas dans Magic Candle III



Après avoir brillamment réussi les deux premières aventures de Magic Candle (vous pouvez d'ailleurs récupérer vos personnages de ces épisodes), vous voilà parti pour de nouvelles aventures...



La reine Alishia vous a convoqué, et vous demande d'aller enquêter dans une forêt proche à propos d'étranges événements. Cette séquence vous permet d'apprécier les quelques rares belles images du jeu...



Vous débutez vraiment l'aventure dans la sinistre forêt, qui se révèle de surcroît très mal famée. Un groupe de monstres vous attaque, mais un jeune orc survient.



Il s'agit en fait d'un prince orc, qui vous propose de se joindre à vous. C'est un bon combattant, et il sera très utile dans vos aventures...

MATERIEL NECESSAIRE

PC tous modèles (286 ou + conseillé)
Mémoire requise : 640 Ko. Mémoire XMS reconnue.
Modes graphiques : VGA / MCGA. Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster et compatibles. Contrôle : clavier et souris.
Média : trois disquettes 3"1/2. Installation sur disque dur : obligatoire (20 minutes environ)
Espace requis : 5 Mo. Jeu et manuel en anglais. Pas de protection.

CIVILIZATION

TESTE PAR JACQUES HARBONN

INTERET DU JEU 89%

ST



Bon d'accord, ce n'est encore qu'un bien pauvre hameau, mais avec le développement de la population et des sciences, il pourra devenir une métropole internationale... si tout se passe bien !

Non l'*Atari ST* n'est pas mort ! L'adaptation sur cette machine de l'un des plus grands jeux de stratégie de tous les temps suffit à le prouver. Quoi de plus gratifiant que de faire évoluer son peuple de l'âge des cavernes à celui de la conquête spatiale ! Merci, Mr. Sid Meier de nous avoir fait ce chef-d'œuvre.



Souvent (d'autant plus que les peuples en présence seront nombreux), vous recevrez des émissaires qui vous proposeront un traité de paix, des échanges commerciaux ou scientifiques, ou qui proféreront de simples menaces.

On ne présente plus *Civilization*, le programme vedette de Sid Meier (auteur aussi de l'excellent *Railroad Tycoon*). Il avait d'ailleurs été sacré Tilt d'Or en version *PC*. Il s'agit de guider un peuple, pour lui éviter les écueils du difficile chemin de la civilisation. Vous pourrez choisir le niveau de difficulté et les peuples en présence.

Au début, votre population ne comporte que quelques pauvres nomades, guère mieux lotis que des hommes des cavernes. Un coin de plaine près d'un point d'eau et de ressources alimentaires suffira à leur bonheur. Mais la vie sédentaire a ses avantages et ses inconvénients. Il faut protéger les cahutes contre les attaques des barbares qui rôdent et explorer les alentours pour tirer parti des ressources naturelles. A mesure que votre ville croît et embellit, vous allez être confronté à de nouveaux problèmes. Il vous faudra créer des unités de cavalerie et de fantassins pour mieux la protéger, construire des défenses, etc.

La maîtrise du savoir est capitale, et conduit souvent à des découvertes de première importance dans des domaines extrêmement variés : la roue, l'écriture, le travail du bronze, etc. Chaque découverte ouvre à son tour des horizons nouveaux. Au fur et à mesure de la progression, l'éventail des choix s'étend, rendant plus difficile la prise de décision. Le but ultime est bien sûr d'amener votre civilisation à la pointe de la technologie moderne, mais aussi, surtout, d'anéantir les autres civilisations.

AVIS JACQUES — OUI !

Impossible de résister à l'envoûtement de Civilization. Tout comme Populous, ce jeu vous donne l'impression d'être un dieu. Le programme faisant peu appel aux capacités graphiques et sonores, l'Atari ST, un peu en retrait actuellement face aux autres machines, n'en souffre pas. La possibilité d'installation sur disque dur, peu fréquente sur l'Atari ST, me semble aussi une excellente initiative. Si vous aimez les jeux de stratégie teintés de wargame, Civilization ne vous décevra pas. C'est vraiment un programme indispensable. Moi, en tout cas, j'achète.

Jacques Harbonn

AVIS

OUI mais...

SPIRIT

Oui, ce jeu vous tiendra en haleine des jours et des nuits. Mais sa réalisation n'est pas exempte de critiques : des graphismes plutôt ringards et une bande-son trop discrète. Non, les problèmes viennent d'ailleurs. En l'absence de disque dur, les chargements incessants cassent le rythme. Un bug plante le programme lorsque les conseils sont activés et que l'on se renseigne sur une autre ville que celle de départ (pour la contourner, il suffit donc de désactiver ces conseils). De plus, la souris a vraiment un comportement bizarre, bien loin de ce qu'on a l'habitude de voir sur cette machine. Bref, j'achète aussi, mais avec une pointe d'amertume !

Spirit



Vous pouvez mettre vos savants sur une nouvelle tâche. Les idées du conseiller sont souvent excellentes, mais vous pouvez aussi choisir de n'en faire qu'à votre tête.

TOP

- *Civilization* est passionnant et d'une richesse toujours inégalée dans le domaine des jeux de stratégie
- Il possède même un petit côté « éducatif » en vous faisant découvrir certaines interactions pas toujours évidentes

FLOP

- Le disque dur est très chaudement recommandé
- Le bug des conseils aurait dû être corrigé (voir texte)
- Du point de vue graphique et sonore, ça ne casse pas trois pattes à un canard

VERSIONS

PC

Civilization** est disponible sur **PC, Amiga** et **Atari ST.

TESTE SUR

Atari ST/STE
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : clavier et souris

MATERIEL NECESSAIRE

Média : 4 disquettes 3"1/2 DD double face. Installation disque dur : oui (recommandée); place occupée : 3 Mo Jeu en anglais Manuel en français Protection par manuel.

EDITEUR : MICROPROSE
DISTRIBUTEUR : MICROPROSE
CONCEPTION/RÉALISATION : SID MEIER



89% CIVILIZATION

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■■
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ■■■
SPORT
3D

ST — DIFFICILE DE FAIRE PLUS PASSIONNANT. ON A VRAIMENT ENVIE DE PRENDRE SON PEUPLE SOUS SON AILE POUR LE FAIRE PROGRESSER.

GRAPHISMES — 55%
Ils sont très moyens mais ont au moins le mérite d'être bien lisibles.

ANIMATION — .
Il n'y a pas de réelle animation, aussi est-il impossible d'attribuer une note quelconque.

MUSIQUE — 50%
La musique de présentation est agréable mais le jeu devient ensuite bien silencieux.

BRUITAGES — 50%
Ce n'est pas le bruit des batailles qui pourra perturber votre réflexion profonde!

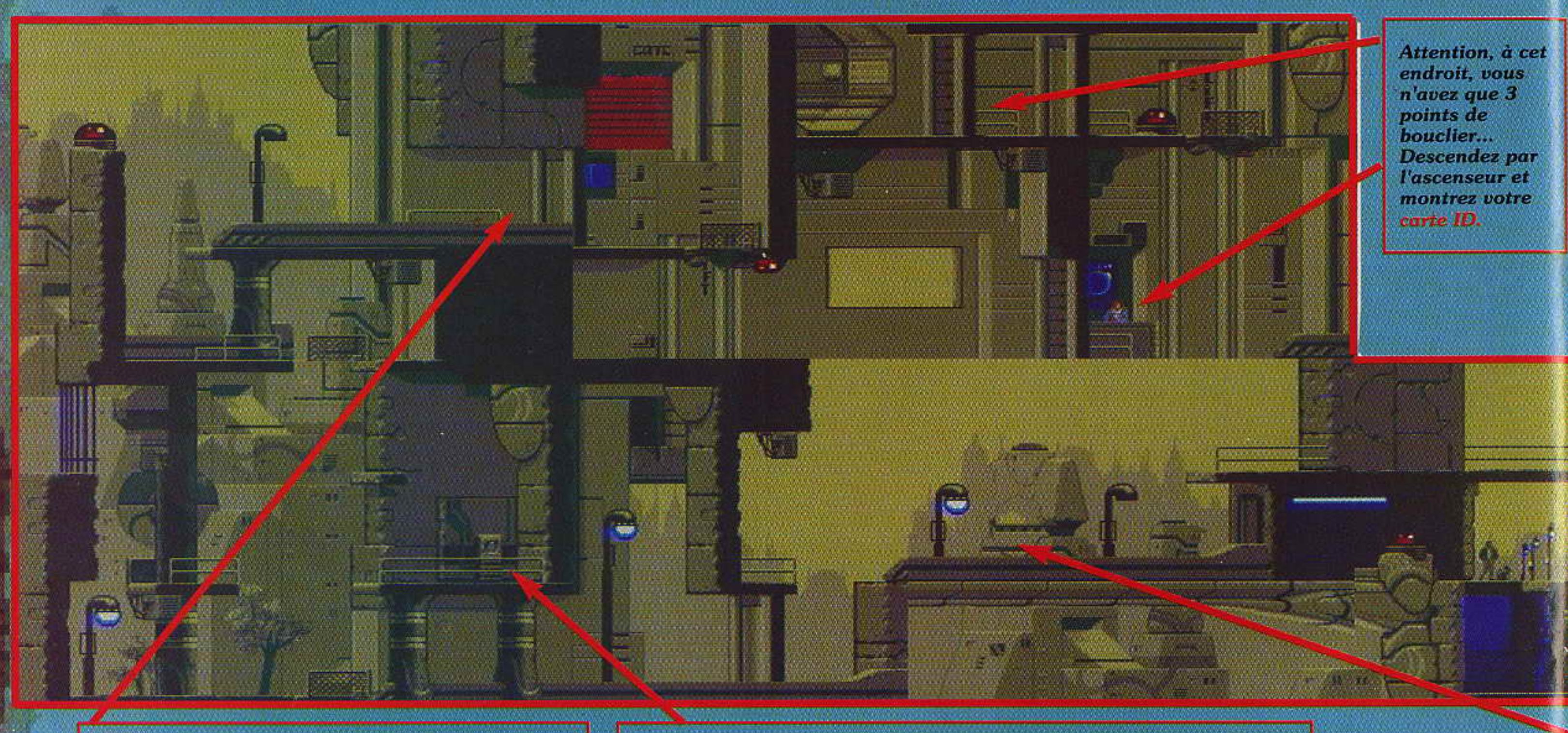
PRISE EN MAIN — 78%
Ne vous laissez pas impressionner par le manuel imposant. Il suffit de jouer et de se laisser guider au début par ses conseils .

JOUABILITE — 50%
La souris est mal gérée : clic droit, clic gauche, double clic, on s'y perd. Au clavier heureusement les choses s'arrangent.

DUREE DE VIE — 90%
Un monument dont on ne se lasse pas, à moins de n'apprécier que les «pan-pan boum-boum».

Difficulté	Joueur	Prix
M (MOYENNE)	1	D

FLASHBACK LES PLANS, 2ème !



Attention, à cet endroit, vous n'avez que 3 points de bouclier... Descendez par l'ascenseur et montrez votre carte ID.

Ce qui vous attend à partir de ce point en mode difficile : 1 flic-robot en haut, un autre sur la gauche, 1 tank. Plus bas, un autre tank avant l'ascenseur. Ensuite, 1 flic à mi-hauteur sur la gauche, 1 ou 2 boules-robots, un tank et un flic en bas... Dur, dur !

Pour tout ce passage, une seule technique, la course... Il est inutile de vouloir tuer vos ennemis au fur et à mesure qu'ils apparaissent. Essayez plutôt de rejoindre très rapidement cette borne de recharge et n'hésitez pas à y revenir très souvent.



Après avoir utilisé cette borne de sauvegarde, vous repartez à l'assaut. Deux méga sauts (course puis bouton saut) vous permettront d'atteindre la partie droite de cette cour. Vous rencontrerez ici une boule-robot en bas, et un tank sur la plate-forme intermédiaire.

Après les deux sauts, vous vous retrouvez suspendu à cette paroi. Il faut vite vous rétablir et faire un pas avant que les deux boules-robots vous assaillent. Baissez-vous et relevez-vous... Avant que les boules ne vous atteignent, baissez-vous à nouveau puis attaquez juste à leur niveau, au «corps à corps». Brisez la vitre d'un seul tir. Avant de vous lancer dans ce niveau, retournez en arrière pour sauvegarder votre position.

Vos ennemis pour cette position : à droite, 1 tank et une boule-robot. Ensuite, une boule-robot, un cyborg... Finalement, vous aurez à vos trousse 2 cyborgs, 3 boules-robots et 1 tank. Une seule technique, celle suivie plus avant. Foncez jusqu'à la recharge et éliminez peu à peu vos adversaires.

Voici la suite des plans de *Flashback*... Encore un niveau commenté pour ce retour sur Terre. Pour la suite, à vous de jouer ! Puisque la version *PC* de *Flashback* est encore toute récente et que nous ne voulons pas déflorer l'intérêt de cette fabuleuse partie, écrivez nous pour décider du contenu du prochain MIB concernant Flashback : les derniers plans ou de simples explications textuelles pour la fin de cette soluce ? En attendant, bon courage !

Balèze ce MIB... La suite de Flashback, les plans d'Underworld 2 et un VRAC à faire frémir tous les orcs de la galaxie ! Merci à tous pour vos très nombreux messages. N'hésitez pas à nous signaler les solutions complètes que vous aimeriez voir dans cette rubrique, avec ou sans plans. En attendant, je vous laisse dévorer ces quelques-pages explosives !

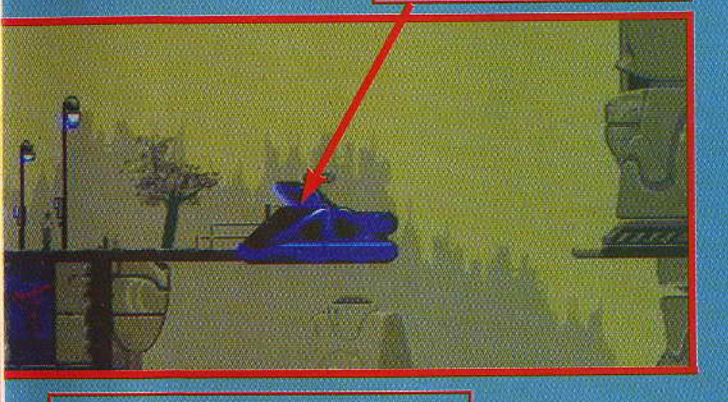
CODES ...

MODE FACILE :
LOUP
CINE
GOOD
SPIZ
BIOS
HALL

MODE NORMAL :
TOIT
ZAPP
LYNX
SCSI
GARY
PONT

MODE DIFFICILE :
CARA
CALE
FONT
HASH
FIBO
TIPS

Pressez l'interrupteur, utilisez ce taxi pour rejoindre le tableau suivant (même technique que le métro).



Ici, le passage est assez délicat. Les ennemis arrivent en nombre de la porte de droite. Il ne faudra pas hésiter à user du champ de force et surtout à recharger votre bouclier en amont.

Première chose à faire, semez vos ennemis, utilisez cet ascenseur de façon à très vite atteindre la borne de sauvegarde

Ouf ! La clef récupérée plus avant ouvre bien cette porte Vous utilisez l'ascenseur pour enfin découvrir cette nouvelle borne de sauvegarde

Non, ce lustre ne fait pas partie du décor. Il faut vous y suspendre pour atteindre la clef qui est posée sur la plate-forme supérieure.

Après avoir éliminé un tank (assez redoutable), vous actionnerez cet interrupteur pour désactiver le désintégrateur, en bas à droite.

Attention au canon dont les déclencheurs sont assez mal placés.

Encore un lustre très utile. Montez dessus et cela déclenchera le mouvement d'un pan de mur. Vous avez accès maintenant à un nouvel ascenseur...

FLASHBACK LES PLANS, 2ème !

Quatrième phase, rejoignez le deuxième étage. Vous trouverez une clef mais tomberez aussi dans un piège qui libère deux boules-robots.

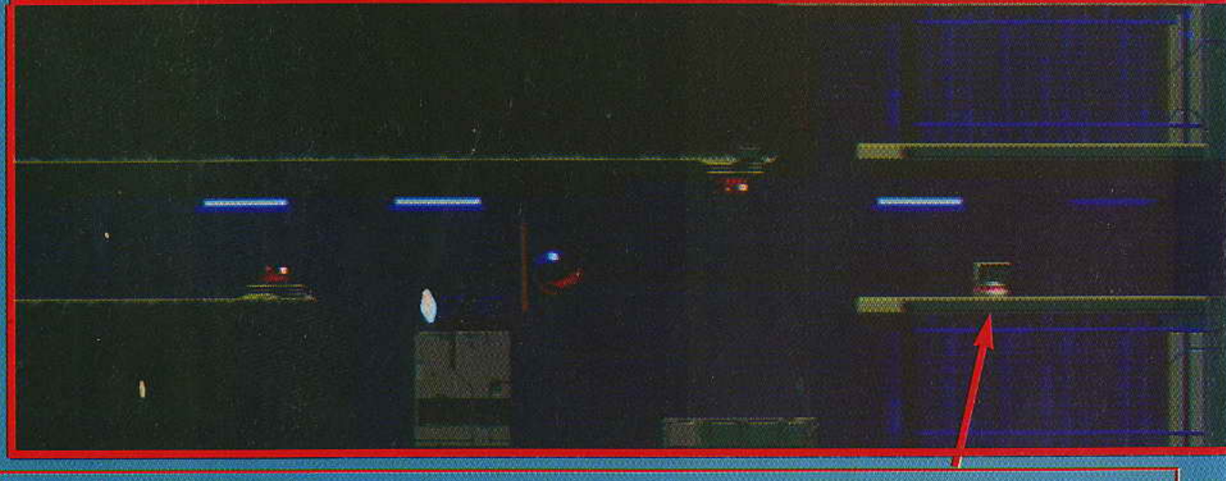
Voilà l'interrupteur qu'il faut enfin actionner pour ouvrir un passage secret sur la droite.

L'ascenseur vous déposera tout en bas de ce niveau. Attention, dès que vous êtes dessus, il faut armer votre héros pour abattre un cyborg qui vous attend à mi-chemin.

En bas, une boule-robot vous attend. Un tir précis et l'affaire est dans le sac. Maintenant, foncez sur la gauche, jusqu'au canon.

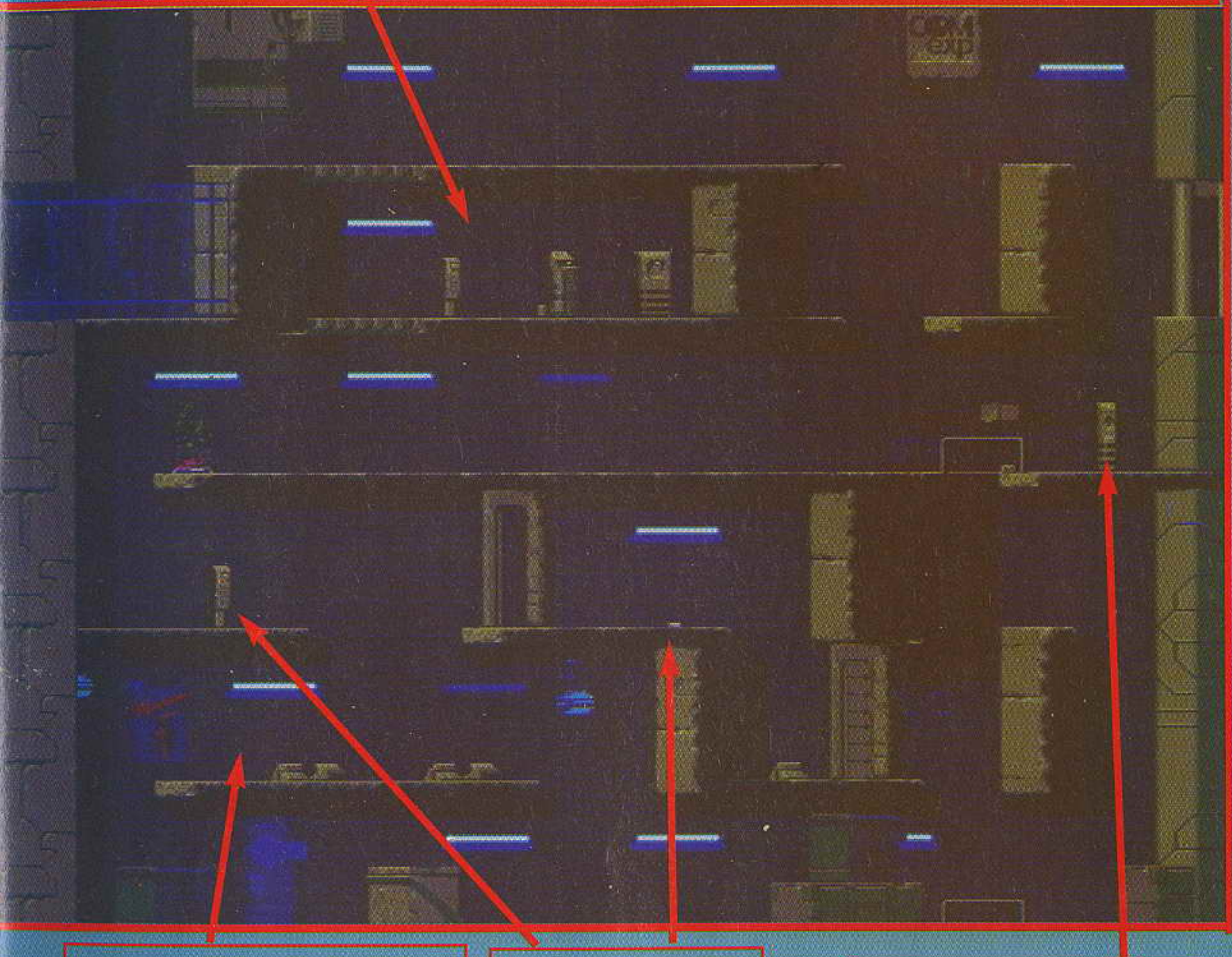
Montez par les plates-formes, ouvrez la porte grâce au contacteur et dirigez-vous vers ce canon. Au sol, une souris explosive. Il est quasiment impossible de l'éviter. Après l'explosion, une roulade à droite et le canon se tait. Il suffit alors d'actionner l'interrupteur. Cela stoppera le désintégrateur que vous auriez rencontré plus loin.

La clef découverte en (4) ouvre cette serrure. Profitez de la recharge pour renforcer votre bouclier. Enfin, et c'est très important, revenez au dernier SAVE pour enregistrer votre position.



Vous voilà dans le couloir de la mort ! Un cyborg, puis deux cyborgs et 2 boules-robots. La bombe pointée par la flèche va exploser sous les pas de l'un de vos ennemis. Sauvé ? Loin de là... Un désintégrateur mobile vient de faire son apparition. Il vous poursuit, il faut courir, courir, courir !

Vous escaladez cette paroi et tombez dans le piège... Mais inutile de vouloir profiter de ces bornes de SAVE et de recharge. Il s'agit d'un leurre



Après être venu à bout de deux tanks, vous affrontez ces deux canons. Sautez le premier contacteur et baissez-vous sur le second. Ensuite, il faut sauter au bon moment. Difficile, mais possible !

Vouc voici sur la plate-forme supérieure. Actionnez l'interrupteur et un mega saut vous permettra d'atteindre la clef.

La porte vient de s'ouvrir grâce au contacteur. Il suffit alors de monter tout en haut pour utiliser la clef sur la serrure.



Il faut absolument sauter cette excavation flanquée de deux bombes. Les désintégrateurs qui s'y trouvent sont redoutables. Plus loin, une boule-robot, pas une minute à perdre... Détruisez-la (la porte s'ouvre) et baissez-vous pour faire une roulade et franchir la fin de ce tableau. Bravo !

UNDERWORLD II : L

Underworld II, The Labyrinth of worlds comporte neuf mondes représentant des dizaines de niveaux. Ce n'est donc pas une mince affaire que de vous en proposer les plans commentés, comme je le fais ici. Mais que ne ferais-je pas pour mes petits lecteurs ? Il ne s'agit pas d'une solution «point par point», mais d'une aide de jeu qui vous permettra de progresser régulièrement. Prêt ? Partez !

La chambre secrète. S'y trouvent de nombreux objets indispensables, dont la carte et votre nécessaire de magie. Une porte donne accès au couloir qui fait le tour du château.

Ce couloir vous permet d'accéder en particulier à deux escaliers. Le premier est fermé par une porte cadenassée, et en bas du second vous vous trouvez bloqué par une grille.

Dans la bibliothèque, une porte cache... un mur. Si vous vous approchez, vous êtes téléporté dans le laboratoire de Nystul. Des potions et des runes y sont cachées...

Cette porte peut être ouverte par une clef que vous adonne Dupré. L'échelle vous permet d'accéder au niveau 3 du château.

Le voleur du niveau 3 sera enfermé ici. Venez lui acheter des pick locks et apprendre ses techniques...

Pour apprendre à combattre, Sonia vous sera d'une grande aide.

Les appartements de Lord British ne présentent aucun intérêt...

Cette échelle vous servira plus tard de raccourci, et vous permettra d'accéder rapidement au dernier niveau du donjon. Pour l'instant, rien à faire...





ES PLANS (PART 1)

Le cellier contient une grande quantité de nourriture fraîche, du vin et de l'eau en quantité. Prenez une bouteille d'eau, elle vous servira dans le 2e monde. Au bout du couloir attenant, une porte fermée déjoue toutes vos tentatives d'ouverture. Vous pourrez y revenir quand vous aurez augmenté votre caractéristique de crochetage.

La première est le laboratoire de Nystul, dans lequel vous pouvez ramasser divers objets magiques.
Un couloir secret, actionné par un bouton, vous permet d'accéder à deux salles dans lesquelles sont enfermés des monstres.

Level 2

C'est par ici que vous accédez à l'armurerie, qui est malheureusement fermée à clef. Si vous avez la compétence d'un forgeron, vous pouvez utiliser l'enclume pour réparer vos armes et armures.

Cet escalier mène au château.

Cet escalier vient directement du niveau 5, mais vous ne pourrez y accéder qu'après être descendu tout en bas. C'est un racourci bien pratique pour revenir au château...

CLOSE

Le château de Lord British est votre première étape. Il vous faut progresser jusqu'au quatrième sous-sol pour atteindre la gemme noire laissée par le Gardien. Le premier niveau est exempt de tout danger, mais il vous faut parler aux habitants. Le niveau 2 contient le garde manger et l'armurerie. Le troisième est une introduction au reste du jeu. Vous y rencontrez vos premiers monstres et divers pièges. Le troisième et le quatrième contiennent de nombreux objets intéressants, et des monstres qui vous permettont de monter quelques niveau. Le niveau 5, enfin, est centré sur la gemme, qui est en fait une plaque tournante entre les neuf mondes.



MESSAGE IN A BOTTLE

Deux headerless et quelques rats gardent cette enclave. Plusieurs objets intéressants se trouvent dans les pièces, mais pour un personnage de bas niveau, ces monstres sont quasi-insurmontables. Vous pouvez toujours essayer de courir pour ramasser les différents objets, mais attention à ne pas vous retrouver bloquer. Remarquez aussi que, à bas niveau, chacun des headerless peut rapporter un niveau d'expérience. Si vous arrivez à les battre, bien sûr...

L'escalier vers le niveau 1.

Une grille fermée, des trappes... Il s'agit en fait de passer sur les dalles pour accéder à la deuxième grille, et d'ouvrir la première avec la chaîne qui se trouve derrière. La maladresses se soldent seulement par une chute dans l'eau, et le retour par l'escalier pour recommencer.

Level 3

Deux superbes beholders ont élu domicile ici. Laissez-les tranquilles pour l'instant, vous n'êtes pas de taille. Vous reviendrez quand vous serez un peu plus fort.

Un étrange personnage loge dans cette pièce. C'est en fait un voleur de Buccaneers' Den, qui s'est trouvé lui aussi bloqué par le sort du gardien. aEvitez de le combattre, il est tout à fait sensible à la raison et se rendra de lui-même dans les prisons si vous lui expliquez qu'il risque de mourir de faim.

Le moyen le plus simple d'accéder au niveau 4 : un trou au milieu de ce bloc vous y mène directement.

Vers le niveau 4.

Deux gobelins pêcheurs pacifiques habitent ces pièces. C'est l'occasioan pour vous de récupérer une canne à pêche et d'accumuler quelques poissons savoureux.

La porte sud est fermée, mais vous pouvez accéder à cette pièce par la porte nord. Elle ne contient de toute façon rien d'intéressant.

Pour accéder à cette pièce, vous devrez attendre qu'un habitant du château vous donne une clef. S'y trouve un fantôme rouge («haunt», qui garde divers objets.

Deux solutions pour accéder à cette cache : un sort de vol ou de lévitation, ou un »walk on water» associé à un «super sauts» Vous y trouvez un fantôme et divers objets sans intérêt. Attention aux «curses»...

Un troupeau de headerless garde cette pièce, qui comporte quelques objets utiles (une armure en particulier). Ils sont assez costauds, évitez de les attaquer avant d'atteindre le 4e ou le 5e niveau d'expérience.

De sympathiques araignées habitent ici. Elles ne vous attaquent pas, laissez -es tranquilles pour l'instant. Vous aurez plus tard besoin de l'un de leurs œufs, mais vous pourrez toujours revenir le chercher (quand vous le prenez, elles vous attaquent toutes !).

Un passage secret conduit à une petite cache, où vous trouvez un anneau cursé et des plantes bizarres. Ces plantes, si elles sont ingérées avant de dormir, vous conduisent en rêve dans une étrange dimension (il s'agit en réalité du 8e monde, mais... chut !).

L'escalier vers le niveau 5.

Escalier vers le 3e étage. Cette zone est peuplée de rats non agressifs, dont la principale utilté est de vous gêner dans vos déplacements.

L'escalier vers le niveau 5.

Le courant vous amène vers cette salle aux murs de lave. Evitez-la pour l'instant, la magicienne du deuxième monde vous donnera de quoi vaincre le monstre qui l'habite (le «voyeur»du gardien).

Un gros rat gris garde des monceaux de fromage, une potion et un scroll (respectivement Flameproof et Reveal). Vous pouvez les récupérer sans combattre, même s'ils sont indiqués comme appartenant au rat.

Un reaper gardant de l'or et de gemmes est prêt à vous accueillir chaleureusement. En calculant bien son coup et en usant avec sagesse des wands que l'on a déjà récupéré, on peut s'en défaire assez facilement, ce qui permet de gagner quelques «XP»



Voici enfin la fameuse gemme noire dont vous a parlé Nystul. Il vous faut visiter le premier monde avant de pouvoir accéder aux autres. Ramassez-y la première pierre noire, et ramenez-la à Nystul. En l'utilisant ensuite sur la gemme, vous ouvrirez deux nouveaux passages... Si les chauves-souris sont inoffensives, les vers verts sont nettement moins amicaux. Attention, si vous dormez ici, d'autres monstres encore plus désagréables apparaîtront...

Vers le niveau 4.

La rune «OR» est cachée dans un renfoncement.

Vers le niveau 2. Après avoir ouvert le passage, vous pourrez revenir par ce chemin.

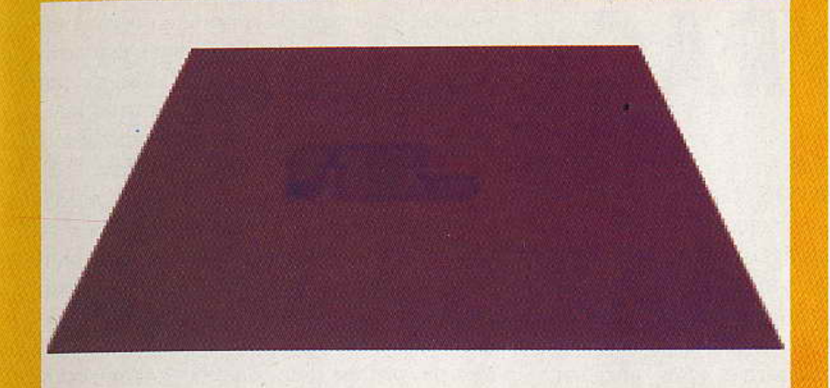
Cette cascade cache un passage secret.

Attention, les gants sont cursés !

Tout un labyrinthe de conduits et de bouches d'égout, mais rien de très intéressant...

Cette première partie des plans de Underworld II est assez simple. Le château de Lord British est une mise en train, et la tour des orcs ne pose pas de réel problème. Les choses se corsent par la suite. La tour des orcs peut être terminée très rapidement, puisqu'il suffit de monter directement au sixième niveau, de parler au chef et de libérer le troll pour que le chemin devienne, comme par magie, dégagé. Cette partie donne une bonne idée de ce que sera la suite : il vaut toujours mieux réfléchir que combattre, et la diplomatie vous évitera souvent bien des tracas... Allez, je vous laisse vous amuser. Suite au prochain numéro...





Ça vous fait quoi d'avoir changé de monde ? Vous voici dans la tour des orcs. Le niveau d'entrée contient quelques objets et quelques verts...



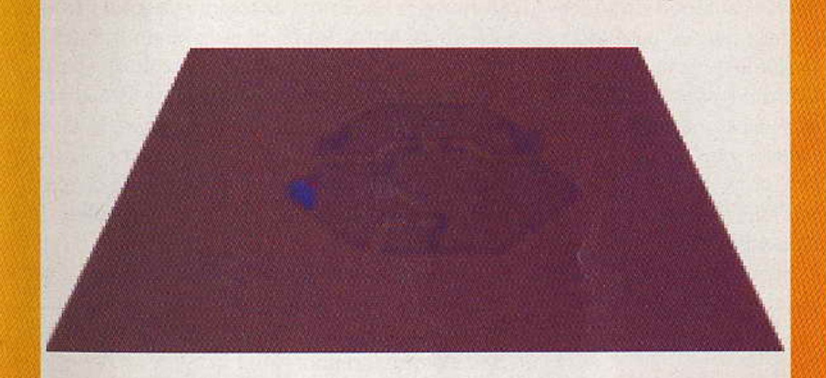
De nombreux orcs gardent ces pièces. Récupérez une paire de gants auprès du forgeron, puis passez au 6. Toujours plus haut !



Les voilà, ces fameux orcs ! Ils ne sont pas agressifs, mais en revanche ils aiment l'argent. Achetez votre passage pour le niveau 3.



Voici le niveau principal. Allez parler au chef orc, demandez-lui les clefs des autres cellules. Libérez le troll dans la pièce attenante, et il éliminera sans coup férir tous les orcs de la tour. Ce qui simplifie la vie...



Si vous le voulez, vous pouvez directement passer au niveau 4. Les orcs sont ici assez désagréables, et surtout assez nombreux...



Cette étage est une zone de haute protection, mais il ne devrait plus rien y avoir de vivant après le passage de votre ami troll...



La prison. Parlez aux humains, cela vous permettra plus tard de récupérer un objet magique. Et puis, hop, direction le niveau 5 !



Voici enfin le dernier niveau. Enfilez vos gants et passez le champ de force. Parlez au prisonnier, et donnez lui la paire de gants du chef des orcs. Vous devrez revenir voir le troll du niveau 6 après avoir terminé le deuxième monde. Pour l'instant, rapportez la gemme à Nystul...

MESSAGES EN VRAC

GUILLAUME

Y-a-t-il quelqu'un qui puisse m'aider dans le vieux et pourtant très prenant Dungeon Master? Je suis bloqué au niveau 2, à la porte en bois où l'on doit combattre un crieur. J'ai cherché dans tout le niveau, mais pas de clé allant pour cette fichue serrure !
Maintenant pour Ludiman, dans Bargon Attack, il faut se placer à une certaine distance du crâne pour que l'araignée s'enfuit. A bientôt sur le MIB!!

KRIEG

Pour un Terrien Désespéré dans the Shortgrey: il faut tuer la femme avec les tessons, prendre son sac et l'ouvrir, donner les 300 francs à l'agent pour qu'il s'en aille... Avec la carte, ouvre la porte de la cabane. A l'intérieur, parmi d'autres choses intéressantes, tu trouve un pied de biche sous le charbon. Utilise le sur le coffre de la voiture bordeaux. Dedans il y a un pneu, prend-le et utilise-le sur le pneu crevé... Pour le "skousic", tu le trouveras plus loin dans l'aventure.
Quant à moi, toujours dans the Shortgrey, je suis bloqué chez Samantha: j'ai trouvé un coffre et un cochon. J'ai un bon pour le Mac Do, une guitare, un bout de papier, un couteau, le "skousic". Aidez moi, je vous en prie!!!

BB

Solution, peut-être tardive, pour Prince of Persia, sur Atari 520 STE... Lorsque vous vous trouvez au niveau 12 et qu'il vous reste peu de temps pour rejoindre votre belle, voici comment augmenter vos chances: éditer le fichier prince.sav correspondant au niveau 12 que vous avez stocké et modifier ce que vous trouvez à la première ligne par: E6 62. Cela donne un temps de 26 minutes, temps largement suffisant pour combattre le grand vizir et vivre de grands moments avec sa belle.

NICOP

Bernard, dans Gobliins 2, pour prendre ce que tu appelles "le morceau de feraille", suis mes instructions:
1- D'abord, va chez les gardes (personnages verts avec la bouche pleine de dents). Emmènes l'un de tes personnages sur le toit. Il utilisera la mayonnaise là où il est tombé.
2- Winkle ira vers Gromelon. Fingus sur le toit. Il tombera sur la mayonnaise qui éclaboussera la figure de Gromelon. Celui-ci essayera en vain de l'éviter en se protégeant avec la maison. Winkle prendra alors l'épée.
3- Apportes l'épée au forgeron. Si tu lui a donné l'empreinte de la serrure du placard, il posera l'épée sur les braises qu'il faudra raviver. Pour cela Winkle utilisera le tabouret sur le garde du milieu pendant que fingus s'agrippera à la lance. Il atterrira vers le soufflet et ravivera le feu. Tu iras, à l'aide de Fingnus, vers le forgeron qui te remettra la clé. Prends aussi l'enclume.
4- Retournes voir les gardes et utilises la clé dans le placard. Les deux personnages à tour de rôle prendront leur scaphandre en cliquant "aller-placard"
5- Va ensuite vers le monstre et jettes l'enclume sur Schwarzy à qui tu dois avoir mis le palan et fais peur avec la mâchoire. Il lèvera le couvercle puis tu emmèneras fingus et Winkle dans le puits avec leur scaphandre.
Bonne chance pour la suite...

AMOK

Une question au sujet de Captive. Je suis bloqué à la fin du premier niveau : on me dit "put the planet-robe in the holamap"... Pouvez vous m'aider svp merci. Amitiés.

INDY 3000

Je cherche comment prendre le cafard dans la salle du trône de Gobliins 2. Merci à tous et longue vie à Message In the Bottle!

ERIC

Pour Sax Ibit, sache que Robin Hood ne se termine pas comme ça: il faut que la ligne vilain héros soit à plus de la moitié. Après tues tous les gardes et pénètres en moine dans le château puis tues le shérif. Pour vivre une autre fin, il faut que tu aies séduit Marianne.
Mes questions: dans Shortgrey, comment pénétrer au labo? Un flic me l'interdit? A quoi sert le stand de tir? Comment ouvrir la plaque d'égout? Comment acheter un ballon au vendeur? Pitié répondez! Merci d'avance.

THE SOLUTIONNEUR

Dans Wizkid, au quatrième niveau, dans l'arbre, échangez vos objets sur la table de gauche jusqu'à ce qu'il prenne et boive le coca endormissant du premier level. Ensuite, prenez le monte-charge et utilisez la pelle sur le milieu de la grotte.
Je ne sais pas si ma version marche mal mais, au cinquième level, impossible de se mettre en mode "corps". Les ennemis ne font pas perdre d'énergie. Dites-le moi rapidement sinon la garantie sera périmée. Sinon comment aller du level cinq au six? Merci d'avance! Tchao et à bientôt!

QUATER BACK

Salut à tous les tiltés du Sénégal.
Comme Gil-Galad et malgré la solution de Eye of the Beholder II offert par Tran et Cracknain dans le n°103 de Tilt, je suis coincé au troisième étage de la tour 2. Après avoir récupéré la "shell key" en "1" au niveau du télétransporteur "TZ" et l'avoir introduite en "2" dans la serrure correspondante, (au niveau de la porte en verre interdisant la montée au quatrième étage), je n'arrive pas à me télétransporter en "3" afin de tuer quelques gardes et récupérer la "crystal key". Dans la salle aux trois dalles qui communique avec celle où se trouve le télétransporteur "T1", des inscriptions sont gravées sur les murs nord et sud; respectivement "guards and wards..." et "short out...". Ont-elles une signification particulière? Faut-il faire quelque chose avant de rentrer dans les télétransporteurs "T1" et "T3". Please, I need somebody help... (en espérant n'être pas victime d'un vilain bug). J'en profite pour remercier les soluce-men de Eye of the Beholder I, de King Quest V et VI ainsi que Tilt pour son génial Message In a Bottle.

XIX

Salut à tous, je suis nouveau sur le MIGB et je voudrais d'abord vous demander de m'aider à tout prix, car je patauge dans Elite sur Amiga. Figurez-vous que j'ai déjà plus de 300 000 points et je me suis baladé dans toutes les galaxies. Je regorge de fric, mais je ne vois toujours pas les "missions" dont tous le monde parle et qui me font rêver! Alors, s'il vous plait, aidez moi vite, je deviens fou!!!
Je vais quand même vous filer des astuces en retour... Voici ma participation pour Deuteros : quand un de vos vaisseaux devient pirate, et qu'il vient vous voler des marchandises, ne le détruisez pas, ne le faite pas prisonnier ! Du moins pas dans un premier temps...
Sachez que vous pouvez toujours accéder à son tableau de bord. Alors, utilisez-le, donnez lui la direction de chaque planète inexplorée ou de celle qui ont à votre connaissance des métanoïdes.Quand le vaisseau est en orbite, faites-le atterrir. Vous verrez alors apparaître l'icone "panic" (autodestruction), actionnez celle-ci après avoir refait le plein de fuel, puis redécollez, la base explose !
Continuez comme ça pour chaque base, c'est une manière vachement cool pour profiter des pirates et utiliser moins (pas) de drones et donc moins de matériaux.
Attention, je ne suis pas sûr que votre pirate puisse aller dans l'autre galaxie (car je ne m'en souvient plus). Alors, faites sauter toutes vos bases dans cette galaxie là, et laissez-le dresser son plan tout seul! Salut et à bientôt.

THIERRY

Chers avatars, help me please, je suis bloqué dans trois des niveaux d'Ultima VII.
Comment réveiller Penumbra, que faut-il utiliser? Des fleurs peut-être... quelle est la procédure?
Sur Ambrosia, il y a une île à l'intérieur d'un lac, avec une tour fermée magiquement. Le sort ne fonctionne pas, alors si vous avez un tuyau...
Comment détruire le Tetrahedon au nord de Moonglow, sur une île?
Pour entrer dans le repaire de crochet, pas besoin de clés, passez par l'autel de la confrérie, il y a un passage secret derrière qui relie tout. Voilà, c'est tout! A bientôt.

NORMALYN

Pour ceux qui cherche des vies illimitées dans Nicky Boom, voici le code qui vous les donnera et qui vous fera partir du début du jeu. Celui-ci est TRONIX. Voilà, maintenant vous pouvez mourir tranquille et allez tuer la sorcière qui, elle, n'a pas votre immortalité et enfin libérer votre grand-père. Bonne chasse à tous.

Maintenant pour MST qui a des difficultés dans les Voyager dans le Temps. Après avoir tué les moustiques , va tout droit, tu verras un "truc" briller. Examine l'éclat et va à gauche, au petit arbre, utilise la corde sur la branche et prends les vêtements. Marche jusqu'aux poules puis à gauche et tu atteindras un passage. Va à l'arbre et actionnes-le. Prends les pièces, ça te servira plus tard. Va à l'auberge et donnes les pièces au tavernier. Une fois sorti, va près du garde et utilises le pendentif sur lui. Après discussion avec Tonin, va au lac, utilises le sac sur le lac, puis vite va à gauche puis en bas. Dirige toi ensuite vers le loup et " sac sur loup". Joli coup ! Reviens vers le château et prends la lance du garde. Va à la clairière (où tu as trouvé des sous). Utilises la lance sur la soutane puis prends-la et va au monastère, là où tu as tué le loup, et ouvres la porte. Marches bien dans le même sens que les moines, sinon...

Bon je te laisse découvrir le reste. Bonne chance et salut.

BAT 2

Help! je suis bloqué dans Ishar... Comment doit-on s'y prendre pour tuer le géant dans le donjon de Rhudgast et récupérer la fiole magique ? Même question pour le chevalier en armure en "fer blanc", cette fois pour récupérer son casque de vision. Merci à tous.

LE TILTEUR GENIAL

Salut à tous les tiltés! Pour Nicop, voilà la solution du stage 21 de Gobliins: il faut que le magicien utilise ses pouvoirs sur la patte de l'oiseau qui se trouve à côté d'un caillou. Ensuite l'autre utilise le lance-pierre sur le haut du fil, il le ramasse et possède donc une corde. Il doit utiliser celle ci sur les os crochus sur la droite de l'oiseau. Ensuite, il pose le sac vide au fond à droite près du dauphin. Après il utilise le lance-pierre sur le sorcier. Peu après, le magicien utilise son pouvoir sur le sorcier transformé en oiseau. Puis le guerrier grimpe à la corde et frappe le sorcier qui est transformé en tortue. Celui qui a le lance-pierre l'utilise sur son ami prisonnier, puis il va se mettre près du sac. Le magicien utilise sa magie sur la grosse araignée qui tombe dans le sac. Pour gagner il suffit de montrer le sac (utilisez le poing).

La solution d'Emmanuelle serait aussi la bienvenue! Merci d'avance!

YVES

Salut à tous! Je lance un appel plus que désespéré à propos du jeu génial qu'est Deuteros. Malgré tous les conseils de certain lecteur pour ce jeu, je n'arrive toujours pas à me débarrasser des méthanoïdes dans le système solaire, car dès la fin de la guerre, ils continuent sans arrêt à m'attaquer. J'arrive certes à me défendre pendant 5 ou 6 ans mais après mes réserves sont vides. Alors, n'ayant plus assez de drones, toutes mes installations se font détruire. Je suis arrivé à construire des drones "S" et à enfin me rendre sur un autre système mais ça ne change rien pour le système solaire. Alors j'aimerais savoir si les méthanoïdes arrêtent un jour d'attaquer les bases du système solaire. J'ai essayé SHIFT+C mais çela ne donne pas accès aux drones illimités ou aux matériaux si importants dans la construction de machine. Comment faire ? Donnez-moi SVP une solution efficace pour ce jeu, et pourquoi pas une solution complète! Je vous en supplie aidez-moi, car j'ai vraiment envie de voir la suite de ce jeu. Merci d'avance et à bientôt...

DOMINIQUE

Je lance un "au secours" aux détectives du MIB. J'ai hérité d'un jeu ancien, sur PC, qui se nomme Meurtres en Série. Dans ce jeu, je ne comprends pas ce que dit l'ectoplasme. D'autre part, je ne vois pas où trouver la combinaison de la malle dans l'île d'Etac. Merci à tous et à bientôt.

GERARD

Bonjour. J'aimerais s'il vous plaît que l'on me donne un coup de main dans Castel Master car je cale lamentablement. J'ai trouvé sept clés et huit pontacles et là, plus rien... Dur, dur! J'espère qu'un lecteur pourra m'aider. D'avance merci.

ERIC

Bonjour ! Mon plus gros problème est le suivant. Dans Laura Bow, the Dagger of..., je suis bloqué à l'acte 5, lorsque Laura doit répondre à deux questions, la première étant : quelle est la pièce que vous quittez sans en sortir? Pourriez vous m'aider? Sincères salutations à tous.

PHIL ROBIN

Sur Amiga, dans le jeu Robin Hood, quelles sont les actions à faire pour terminer ce jeu? Quelqu'un peut-il m'aider, please!!

SERGE

Au secours, je suis bloqué dans Légend of Kyrandia. Cela fait un mois que j'essaye de passer le niveau trois. Expliquez-moi comment créer de la lumière dans les grottes et également comment passer sur l'autre rive du gouffre... Et pourquoi pas la solution complète du jeu avant que je "pète un plomb". Merci d'avance.

COMMENT FAIRE POUR AVOIR DE L'ARGENT A VOLONTE... DANS THE MANAGER SUR PC ?

OLDENBERG

Dans The Manager sur PC, comment peut-on faire pour avoir de l'argent à volonté? Merci.

DATA

Salut tout le monde!!! Tout d'abord, de l'aide pour Nicop, au niveau 21 de gobliins (Oups = technicien = t, Asgard = guerrier = g, Ignatus = magicien = m).

Niveau 21 :

t: utilise le lance-pierre sur la grappe de bananes

g: tape levier en haut à droite. Fais monter tous les goblins sur le poisson... et voilà. Puisqu'on y est, le niveau 22: Niveau 22 :

m: fais un sort sur la patte de l'oiseau la plus à gauche,

t: montes sur le bec de l'oiseau, utilise le lance-pierre sur la corde, descends, prends la corde, utilise la sur le crocher (griffe) en haut à droite et utilise le lance-pierre sur le sorcier

m: fais un sort sur le monstre qui tient t

g: montes le long de la corde, tape dans le monstre qui tient m

t: prends le sac vide, le mettre en dessous de g

m: fais un sort sur le monstre qui tient g

t: prends rapidement le sac, et utilise le (sur n'importe quoi)...

et revoilà écran fixe avec le titre, tapez alors: the perfect kiss (munitions infinies), ou, pendant le jeu: its not all walking (tous les niveaux accessibles), ou bien encore (toujours pendant le jeu): soulpsychedelice (continus infinies)... Attention, ces codes sont à utiliser séparément...

Pour Gaelle G. qui lutte dans Robocod: tape, pendant l'intro: the little mermaid (avec les espaces). Ensuite, pendant le jeu, tu pourras faire: M02 pour aller au monde 2, M03 pour le monde 3, etc... jusqu'à M50... Si tu tape la touche entrée, tu sera invincible, P te feras apparaître l'avion, F te donneras des ailes et X te placeras à côté de la sortie... Bon jeu!!!

Quelques codes pour alien breed 92:

Deck 2 -> XXDFA
Deck 4 -> RTHAA
Deck 6 -> LAEEA
Deck 8 -> UYTTA

Pour utiliser un code, se connecter à l'intex system, aller dans "mission objective", et le taper. Si c'est bon, un bruit d'alien se fait entendre. Sortir de l'intex, et c'est parti...

S.B.O.P.C.

Dans Epic, comment récolter le fuel, et surtout par quoi est-il représenté dans cet univers 3D ?

Pour vous aider en retour:

Pour cédric, dans Moktar: le code de l'étape huit est 3155.

Pour the Great Yvon dans Xenon II: lorsque tu choisis ton écran, au lieu de valider avec ENTER, appuie sur F7. Ensuite, pendant le jeu, appuie plusieurs fois sur I, jusqu'à être invincible. A plus sur le message.

MAX

Pour le Tilteur génial, dans Loom, tu ne passeras la tornade qu'en utilisant le sort inverse de

celui que t'apprend l'ouragan, à savoir "allumer". Mais si tu ne possèdes pas une version originale, c'est normal que cela coince ici. La soluce complète est parue Tilt 90 page 113. Bonne chance.

SCREETCH

Voici les soluces de certaines énigmes pour Inca:
Pour le temple avec les quatre colonnes (le premier), il faut cliquer autant de fois sur chaque flèche qu'il est indiqué sur le tissu vert. On associe à chaque flèche un fil du tissu. La flèche de gauche correspond au premier fil, celle du haut au deuxième, etc... On clique en fait sur la flèche autant de fois qu'il y a de noeuds sur le fil.
Pour les ancêtres, il faut créer la vie en créant deux oeufs, un bleu et un rouge, et en vidant dessus le pot que vous aurez fait apparaître en cliquant sur le sol.
Pour ceux qui sont enfermés dans la cale, je signale qu'il faut mettre le feu au tonneau. Pour cela, fabriquez un pétard avec l'étiquette et un peu de poudre. Envoyez le bouchon sur le rat, qui vous ramènera un vase qui vous permettre grâce au rayon de soleil que l'on obtient en tirant deux fois sur la chaîne de faire exploser le tonneau. Pensez à reboucher le tonneau au préalable.
Pour ceux qui sont bloqués devant la gargouille et St. Pierre, il faut mettre un cierge devant l'encensoir pour l'allumer, et se dépêcher de piquer la clef de St. Pierre pour ouvrir la porte du paradis. Ensuite, pensez à faire votre signe de croix dans la pièce suivante.
Pour ouvrir la porte de la deuxième cité, faites tomber les boules en pressant les soleils à gauche, puis pressez les plaques en diagonale (celle en haut à gauche avec celle en bas à droite). Ainsi, vous verrez un oeil de panthère apparaître, oeil que vous vous empresserez de combler avec une balle.
Pour ceux qui sont devant la lave, c'est une énigme très difficile. Il faut prendre les tumis, puis bouger les moellons afin de dégager le rayon lumineux. Mettez alors les tumis sur la scelle qui apparaît. Votre tâche sera alors de reproduire les codes qu'émet le gros cristal, en inversant les couleurs. Exemple: s'il est rouge, cliquez le violet sur l'arc en ciel.
Pour ceux qui sont coincés devant les lunes, il faut faire bouger les lunes en les déplaçant comme quand on joue aux dames, si une lune passe sur l'autre, celle-ci disparaît. A la fin, il ne doit vous rester qu'une lune et elle doit être sur la case la plus basse. Il vous restera alors à provoquer une éclipse se soleil.
Pour ceux qui sont bloqués dans la cérémonie de l'inca, il faut planter le bambou dans la terre, faire avancer les saisons, attendre l'hiver, casser le bambou le mettre dans l'eau, poser le disque d'or dessus, il se transformera en canoë, et vous deviendrez l'inca.
Enfin, pour ceux qui sont bloqués devant les trois vagues de vaisseaux successives, et je sais qu'il sont très nombreux (il n'y a qu'à voir le nombre de questions à ce sujet sur le 3615 Tilt, excellent serveur d'ailleurs (mais non, on m'a pas payé pour dire cela!)). Il faut que vous appuyez en même temps sur CTRL ALT SCHIFT. Vous récupérerez ainsi tous vos points de vie ainsi que toutes vos vies. Ceci n'est hélas valable que dans les combats spatiaux. Salut!

BLANKA

Pour tous les fans de Jim Power sur Amiga, j'ai une petite astuce: pour pouvoir changer d'armes quand vous voulez, il vous suffit d'appuyer sur les touches 1, 2,....10. Moi je cherche une astuce dans Street Fighter II sur Amiga 600. Comment jouer Ken contre Ken ou Guile contre Guile et aussi comment jouer avec l'un des quatre boss de fin? Merci à tous.

CORINNE

Salut à toute l'équipe de Tilt, salut au MIB. Voilà, j'ai un gros problème avec Explora 3 qui me bloque depuis pas mal de temps. En effet, je n'arrive pas à délivrer le fou de l'asile. J'ai tout essayé, le rasoir, la scie à métaux, le diamant synthétique, rien à faire! Le rasoir coupe les liens rouges mais ne délivre pas pour autant le fou. En vous remerciant d'avance, recevez mes sincères salutations.

SUPER DEFI

Pour Jeremy the Hook dans le jeu Harlequin, il faut que tu actionnes:
3 interrupteurs dans le niveau the clock tower.
4 interrupteurs dans le niveau the clockworks.
2 interrupteurs dans le niveau the dream mile.
Retourne au niveau the clockworks, va en haut du niveau, un passage sera ouvert à l'extrême droite, tu pourras ainsi retourner à the clok tower. Va en haut de l'horloge, accroche toi sur l'aiguille et prends le cerf-volant.
Des vies infinies pour Xenon II ? Ok! remplace ff oe bo 91 74 35 par 90 90 90 90 90 90 (utilise PC Tools)
A moi maintenant... Dans le super the Shortgrey, comment fait-on pour entrer dans le labo!!! (mon score est de 360)

GREG

Au secours, Hades et Hades jr... Je suis coincé dans Black Crypt, au niveau du "soultaker". Celui-ci m'a laissé sa "soul key" mais elle ne fonctionne pas sur la porte noire à l'entrée du niveau! D'autre part, où se trouve les deux autres couronnes pour les têtes de morts? J'ai uniquement trouvé celles qui se trouvent dans les longs corridors (en prenant la porte à droite en entrant dans le niveau). Comment faire disparaître le téléporteur en (5,3)? Il y a un passage derrière qui, je suppose, mène en (8,9) où je trouverai le "scroll of remove glyph"...
Quand à ceux qui sont bloqués dans Shadow of the Beast 3, je peux les aider où ils veulent. Merci à tous, longue vie aux black decrypters et longue vie à tilt!

MAUD M.B.

Je possède the Simpsons, Bart VS the Space mutants sur Atari 1040 STE. Et comme par hasard, je suis bloqué au premier niveau! Oui, oui, je sais qu'il faut détruire, cacher ou transformer les objets de couleur pourpre de manière à ce que les "mutants" ne puissent plus les utiliser. Je crois qu'il y en a 24. Mais je ne les trouve pas tous à la fin du niveau (il m'en reste toujours 5 ou 6 qui restent inconnus...). Je ne peux donc pas continuer.
Ma question: quels sont les objets à peindre, cacher ou détruire?
Je m'impatiente et désire vite une réponse! Merci d'avance!!! Je compte sur vous!

L'AVATAR DESESPERE

Salut à tous les lecteurs du MIB!
Voici une super astuce pour Ultima 6: si vous voulez acquérir n'importe quel objet, niveau de magie et point de "strength", "dexterity" etc... (jusqu'au maximum de 90), parlez à Iolo et dites lui (suivi de la touche entrée) spam, spam, spam, humbug. Voici quelques "numéros d'objets" (il demande un numéro pour chaque objet):
48=glass swoud (épée de verre)
23=casque magique
16=bouclier magique
54=arc magique
55=flèches magiques
Autre astuce, toujours dans Ultima 6, pour parler aux gargouilles, il vous faut un parchemin (scroll) que vous fabrique Mariah (au lycaeum), et "the amulet of submission" (vous pouvez acquérir ces objets grâce à l'astuce, voire en haut). Il vous faut aussi fabriquer une montgolfière dont le plan se trouve dans les donjons de l'île de "terfin".
Enfin, je lance un appel urgent à tous les avatars d'Ultima 7. Comment entrer dans le palais du sultan sur l'île de Spehtran?
Comment obtenir le caddelite sur l'île "d'Amhrosia"? Je promets une récompense (sous forme d'astuces etc...) à celui qui me répondra!

SYMOON MYSELF

Salut le MIB! J'ai deux problèmes sur les bras: le premier s'appelle Black Crypt. Je suis bloqué dans une grande salle contenant 12 colonnes et une assez vaste pièce centrale à laquelle je n'arrive pas à accéder (il faut une clef que je ne trouve pas!). Cette salle se situe juste après avoir fini les niveaux de la méduse, des soultakers, le niveau aquatique etc... (Après le niveau "violet"). A quoi sert le sort "store to flesh"?
Pour finir, je voudrais demander à Olivier C. si l'on peut brancher le magnétoscope sur la TV dans Damoclés?
Glashmoon réclamait des vies infinies pour Hunter, en voici (pour Amiga): au block $ C7, offset $ BO, il faut remplacer D0 6D 02 2A par 30 3C 00 20, sans recalculer le checksum.
Merci d'avance à tous ceux qui m'éclaireront!

MAX

Cher Guillaume,
impossible de te donner ici toutes les réponses concernant Croisière pour un Cadavre. La soluce complète est parue Tilt 102...

THE PRINCE BUFOON

Salut à tous les lecteurs! Voilà les solutions du premier niveau de Gobliins 2 sur Atari ST:
Prendre la bouteille aux vieux avec F (fingus) pendant que W (winkle) tente de prendre le saucisson au notaire. Aller à la Fontaine et remplir la bouteille avec W, F déclenchant la Fontaine. W utilise la bouteille sur la grenouille et F s'empare de la pierre et la lance sur le mécanisme (à droite du toit de la maison). W monte sur le toit et va dans la cheminée pendant que F tend les échelons de l'échelle. Faire entrer un des personnages dans la maison. Pendant que W, marche sur la queue du monstre, F prend les allumettes posées dans la gueule du monstre. F les utilise sur la théière et y verse un peu d'eau. Après que la vapeur ait décollée l'affiche, utiliser F sur la théière et s'emparer de la clé, qu'il va utiliser sur le coucou. F tourne la clé et W utilise la pierre sur la clé qui sort. A la Fontaine, utiliser la clé du coucou dans le cellier et prendre le vin. Chez le géant, utiliser W sur la poule et F utilise le saucisson sur la tête de la poule. Prendre l'oeuf. Faire passer W vers le géant pendant que F occupe le chien en utilisant le saucisson dans le trou. Utiliser W dans le tronc d'arbre. Les faire remonter chez le géant. F utilise les allumettes sur le bois, met l'oeuf sur le Feu et donne le saucisson, la bouteille et le vin du géant. Vous pouvez passer!
Quant à moi, je n'arrive pas a attraper le ballon sur l'arbre de Tom; un enfant me le prend toujours. Et comment sortir du rêve? J'ai tous les objets et même l'air. Aidez-moi, merci!

OLIVIER

A tous les possesseurs d'Amstrad CPC 6128, aidez-moi svp, je craque! Dans Sram 2, comment faire exploser la grille des égouts, que dire aux gardes pour qu'ils me laissent passer? Que dire au garde qui me demande "qui va là?" et que fait le chat? Dans le Passager du Temps, comment arrêter l'alarme et débloquer les portes? Quels sont les codes de Guérilla War? Que faut-il faire dans Eden Blues? Dans Sorcery +, y-a-t-il un moyen d'aller directement dans la deuxième partie? Dans Jewels of Babylon, comment aller sur l'île?
Je n'ai qu'un petit truc à donner: dans Batman, pendant le jeu, appuyer simultanément sur les touches E, D, 2, 0, 9 et vous passerez au niveau suivant (attention: touche valable en QWERTY). Merci à tous et à très bientôt!

OLIVIER

Hello tilt! Voici une méga astuce dans le jeu X Wing sur PC!!! Dès que vous êtes à bord du X Wing ou autres, appuyez sur ESC et vous aurez alors la possibilité d'avoir votre shield à l'infini ainsi que les armes. Vous pourrez ainsi annuler l'effet destructeur des collisions (ceci n'est pas précisé dans la notice). Bonne chance, et longue vie au MIB!

CLOCHARD

En réponse à XJ220 dans Last Ninja 3. Pour descendre de la ronde, utilise la corde puis descends grâce à un arbre dans le tableau où il y a un précipice. Pour passer la rivière, il faut faire peur à la grenouille dans les tableaux précédents, ce qui libère le nénuphar. Il ne te reste plus qu'à sauter dessus lorsqu'il passe dans la rivière et de ressauter sur le nénuphar d'en face. Prends le parchemin et refais ce chemin en sens inverse, massacre le type et passe dans la porte. Pour le niveau 3, le code est URTI.
A moi maintenant. Comment passe-t-on le niveau 3 de Last ninja 3?

LAURENCE

Dans Ishar, que faut-il faire pour passer le monstre qui possède deux fléaux? Se trouve-t-il sur le deuxième pont au nord est?

GREAT HEROES

Pour Amigavaillant qui est bloqué dans Legend of Kyrandia, je ne sais pas ce que tu appelles le "joyau jaune". Si c'est le premier pouvoir magique, cherche dans la forêt la noix, la pomme de pin et un gland et mets les dans le trou de la "clairière de boismort". Si c'est la gemme jaune, retourne au premier niveau et cherche bien. Tu devrais le trouver. Sinon, recommence la partie. Voici un bref récapitulatif de ce qu'il faut faire à partir de cet endroit:
Allez à la source bouillonnante et prenez la gemme orange cachée dans l'eau. Allez la mettre dans l'assiette de "l'autel de marbre" et faites une sauvegarde. Essayez les différentes pierres dans différents ordres jusqu'à ce que l'assiette se transforme en flûte. Allez la donner au magicien puis rentrez dans la "grotte du serpent". Malcom arrive. Lorsque le curseur revient, cliquez sur le couteau et Malcom s'en va, laissant un mur de glace derrière lui. Jouez de la flûte et il se brisera.
Dans la grotte: droite, droite, droite, prenez une baie de feu, haut, droite, bas, B, D, H, D, H, D, H, D. Parlez au deux "will-o-wisp" (boules violettes). D, B, B, G, B, B, B, D. Prenez la pièce d'or et la pierre. D, D, H, G, H, H, D, D, B, H. (Mettre une baie de feu dans la pièce), D, prendre une émeraude, H, D, D, D, H. Prenez la pierre. Si vous avez bien suivi le chemin et que vous avez pris toutes les pierres, vous devriez en avoir cinq dans votre inventaire. Retournez donc les mettre sur le balancier de la traversée dangereuse. Sortez et allez mettre la pièce d'or dans le puits. Prenez la pierre de lune qui apparaît et allez la mettre dans le panthéon des will-o-wisp. Vous avez le deuxième pouvoir magique. Utilisez-le pour aller à la "grotte du crépuscule". Là, D, D, D, H, D, B, D. Utilisez le parchemin de darm pour passer la rivière. Prenez la clef et retournez à la traversée dangereuse. Là, D, H, H, et vous vous retrouvez à un gouffre. Utilisez le pouvoir violet pour le passer, D, et vous êtes dehors. Prenez la pomme (surtout ne la mangez pas!) et marchez jusqu'à ce qu'une branche vous tombe sur la tête. Après que Zanthia vous ait parlé, marchez jusqu'à rencontrer Malcolm. Pour retrouver la boule manquante, promenez vous un peu dans la forêt jusqu'à trouver un buisson qui brûle. Réutilisez le parchemin de darm et il s'éteindra. Retournez mettre la boule sur la fontaine. Prenez la gourde de Zanthia et prenez deux doses d'eau. Buvez la première et donnez la deuxième à Zanthia. Marchez ensuite jusqu'à un calice royal et descendez le grâce au pouvoir bleu. Un nain vous le vole. Allez dans la forêt cherchez des myrtilles et retournez dans la forêt de darm chercher un rubis, une gemme bleu (aigue-marine, p.e.) et une tulipe. Reretournez chez Zanthia et mélangez:
- la tulipe et l'émeraude pour une potion jaune (une gourde).
- la gemme bleue et les myrtilles pour une potion bleue (une gourde).
Tirez le tapis, actionnez la trappe et cherchez une

J.A.J.

Voici les codes de the humans sur amiga:

02 - ANDIE PANDY
03 - GET A LIFE
04 - CARLOS
05 - HOWIE
06 - MOOBLE
07 - CSL
08 - THE HUMBLE ONE
09 - PIXIE
10 - MILESTONE
11 - WAR WAR WAR
12 - J MCKINNON
13 - UNLUCKY
14 - BLUE MONKEY
15 - RED DWARE
16 - BAD TASTE
17 - THE KITCHEN
18 - CJ
19 - SORT IT OUT
20 - SMART
21 - VILLA3BORO2
22 - EARLY MORNING
23 - BORO4LEEDS1
24 - EASY LIFE
25 - JIMS TIES
26 - PARKVIEW
27 - NICENEASY
28 - GREEEN CARD
29 - COOKIE
30 - MALCY MALC
31 - RAVING BURK
32 - YOUG GOT IT
33 - SGNIMMEL
34 - MINISTRY
35 - MAD FREDDY
36 - BIZARRE
37 - FREE SCOTLAND
38 - APPLE JUICE

Par ailleurs, les lecteurs de Tilt pourraient-ils dépanner mon fils Cédric, il ne sait pas comment passer le premier monstre du niveau dans le jeu Première.

Amicalement.

orchidée sur le lagon. Revenez chez Zanthia et mélangez :

- le rubis avec l'orchidée pour une potion rouge (deux gourdes).

Réactionnez la trappe et là: B, B, D, B, G, H. Vous pouvez maintenant mélangez les potions grâce aux pierres vertes.

Mélangez:

- la potion rouge et la potion jaune pour une potion orange fluo (si, si).
- la potion bleue et la potion rouge pour une potion violette. Allez à la maison du nain (petit porte dans un arbre) et buvez la potion violette. Donnez la pomme au nain. Sortez. Le calice est à côté de la porte. Allez ensuite au lagon. Prenez une orchidée et allez sur le piédestal. Buvez la potion orange fluo. Vous voilà sur l'île du château. Utilisez l'orchidée sur la tombe de vos parents. Allez ensuite à droite aux portes du château. Utilisez le pouvoir rouge puis mettez la clef dans la serrure. Entrez. Après Malcolm, montez et à gauche. Tiens, v'là Herman! Utilisez le pouvoir jaune. Sur la machine à musique, jouez (à partir de gauche): la quatrième cloche, la première, la deuxième, la troisième. Prenez la clef. Utilisez la dans la porte de la grande salle à manger. Allez dans la pièce en bas à gauche (celle des livres) et touchez la cheminée. Dans le donjon, utilisez le pouvoir violet. Promenez vous jusqu'à trouver un "champs d'astéroïdes" (c'est exagéré) vert. Utilisez le pouvoir bleu. Allez en haut et à gauche et poussez la dalle surélevée. Vous avez la deuxième clé. Allez aussi la mettre sur la grande porte de la salle à manger. Retournez dans la salle des livres et composez le mot OPEN avec les différentes initiales des livres. Prenez la couronne. Allez à la cuisine (à droite de la salle à manger et positionnez les joyaux sur les coussinets (la couronne au milieu, le calice à droite, le sceptre à gauche). Après avoir flanqué un uppercut du droit à Malcolm, allez à droite et utilisez illico-presto le pouvoir rouge. Mettez vous devant le miroir et le tour est joué. Vous avez vaincu Malcolm le bouffon!

Voilà la solution de ce superbe jeu en espèrant qu'elle sera publiée.

ALLAN WILDER ET MONSTER

A tous les paumés de Eye of the Beholder I, voici une liste de codes qui vous permettra de faire cesser vos nuits blanches. Attention, avant de trafiquer, lisez bien mes remarques.

A. Utilisation de ces tables:

Elles vous serviront à doter vos aventuriers d'objets dont ils ont besoin pour continuer leur parcours. Ces objets seront placés dans la main droite, la main gauche et dans le sac (maximum de quatorze objets).

Une utilisation très payante consiste à remplir momentanément les sacs des aventuriers avec des parchemins de sort pour clerc et pour magicien. Ensuite vous utilisez l'option mémoriser des parchemins. Vous sauvez le jeu puis vous pouvez rééditer le fichier pour donner d'autres objets en lieu et place des scrolls disparus (mémorisés).

Attention, il est strictement interdit, sous peine de "plantage" du jeu, de donner plusieurs fois le même objet aux différents persos, en particulier au même... Exemple, ne pas remplir le sac du voleur de clés ayant toutes le même code hexadécimal (voir plus loin). Certaines restrictions à cette règle existent, comme doter les 4 à 6 joueurs des mêmes bottes.

Attention aussi à un autre problème "logique": vous donnez une dague (dagger) à un joueur; au cours du combat, vous pouvez récupérer différents objets au sol, dont une dague... qui est la même! Si vous déposez votre dague sur celle qui est au sol (pour libérer de la place dans votre sac), cela provoquera la disparition d'une partie, voir même de la totalité des objets au sol! Dans ce cas, la meilleure solution consiste à sauver le jeu avant, ensuite déposer la dague et si ce problème intervient alors, recharger le jeu, et agir autrement (ne pas déposer la dague, la déposer ailleurs...)

B. Marche à suivre pour modifier le contenu des sacs et des mains:

1°) Noter les objets présents dans la main droite et la main gauche de chaque joueur.

2°) Editer sous forme hexadécimale le fichier eobdata.sav après l'avoir sauvegardé sous forme par exemple d'un fichier eobdata.old (si vous faites une fausse manoeuvre, vous ne pourrez pas récupérer votre partie; il vous suffira alors d'effacer le fichier eobdata.sav corrompu et de renommer le fichier eobdata.old sous son ancien vom (*.sav).

3°) Repérer le nom de chaque joueur (début du fichier), par exemple san-ra, magicien elf... il sera suivi par ses caractéristiques (pts de vie,...) puis par une longue série de zéros. Après ceux-ci, enfin un code de deux octets (ex. 07 00) qui doit être lu à l'envers (donc ici 00 07) puis un second code (ex. 7E 00... donc 00 7E) qui sont respectivement un livre de sort (spellbook) et une baguette magique (wand). Derrière ceux-ci 14 x 2 octets (toujours inversés) correspondant aux 14 objets du sac. Le code 00 00 signifie rien ou si vous préférez un emplacement libre.

4°) Avec l'aide de la liste, vous pouvez remplacer les codes 00 00 (les vides) par des objets ou remplacer les objets présents par d'autres ("écraser" une wand sans pouvoir par une autre type lighining bolt). Attention à ne pas aller au delà du quatorzième objet du sac!

Exemple: ...00 00 00 00 00 00 00 00 E7 00 26 01 13 00 32 00 00 01... signifie E7 00, objet 00 E7 main droite (épée courte "slicer"+ 3) 26 01, objet 01 26 main droite (bouclier drow shield)

13 00, premier objet, 00 13, du sac (gem bleue)
32 00, second objet, 00 32, du sac (gem rouge)
00 01, troisième objet, 01 00, du sac (ring verte)
etc...

C. Liste des objets:
(cs=cleric scroll & ms=lage scroll)
(po=potion of)

00 00 nothing	00 3A igneous rock
00 01 leather armor	00 3B ms dectect magic
00 02 robe	00 3C spear
00 03 staff	00 3D staff
00 04 dagger	00 3E stone medallion
00 05 short sword	00 3F rations
00 06 lock picks	00 40 halfling bones
00 07 spell book	00 41 lock picks
00 08 c. holy symbol	00 42 rock
00 09 leather boots	00 43 dart
00 0A iron ration	00 44 rations
00 0B /	00 45 rations
00 0C /	00 46 cs bless
00 0D /	00 47 rock
00 0E /	00 48 ms armor
00 0F /	00 49 arrow
00 10 /	00 4A shield
00 11 jeweled key	00 4B arrow
00 12 po giant strength	00 4C rations
00 13 gem blue	00 4D rations
00 14 skull key	00 4E leather boots
00 15 wand	00 4F silver key
00 16 scroll	00 50 axe
00 17 ring green strenght	00 51 po giant
00 18 ring blue	00 52 rations
00 19 ring green	00 53 rock
00 1A ada%antite dart	00 54 helmet
00 1B scroll	00 55 bow
00 1C scroll	00 56 stone dagger
00 1D scroll	00 57 axe
00 1E iron ration	00 58 ms invisibility
00 1F paladin h.symbol	00 59 ration
00 20 wand of slivias	00 5A gem rood
00 21 dwarf bones	00 5B ms shield
00 22 gold key	00 5C spear
00 23 letter of marque	00 5D arrow
00 24 axe	00 5E helmet
00 25 dagger	00 5F gem rood
00 26 dart	00 60 rock
00 27 adamantite dart	00 61 gem blue
00 28 halberd	00 62 gem blue
00 29 chain mail	00 63 arrow
00 2A helmet	00 64 chain mail
00 2B dwarf helmet	00 65 shield
00 2C silver key	00 66 arrow
00 2D adam. long sword	00 67 iron ration
00 2E mace	00 68 iron ration
00 2F long sword	00 69 silver key
00 30 po healing	00 6A gem blue
00 31 guinsoo dagger	00 6B gem blue
00 32 gem rood	00 6C arrow
00 33 orb of power	00 6D po healing
00 34 dwarven healing	00 6E po extra-healing
00 35 rock	00 6F ms detect magic
00 36 po extra healing	00 70 backstabber dag.
00 37 rations	00 71 ration
00 38 fancy robe	00 72 shield
00 39 rock	00 73 ration
00 74 po healing	00 A0 ms haste
00 75 rock	00 A1 iron ration
00 76 cs flame blade	00 A2 cs detect magic
00 77 rock	00 A3 iron ration
00 78 ms fireball	00 A4 long sword
00 79 cs cause light wds	00 A5 iron ration
00 7A gem	00 A6 scroll
00 7B arrow	00 A7 po poison
00 7C rock	00 A8 iron ration
00 7D long sword magic	00 A9 ms dispel
00 7E wand	00 AA rock
00 7F arrow	00 AB plate mail

00 80 axe 00 AC dwarven key
00 81 ring green 00 AD scale mail
00 82 dwarven key 00 AE axe
00 83 arrow 00 AF sling
00 84 ring blue 00 B0 gold key
00 85 rock 00 B1 ring
00 86 po healing 00 B2 ms invisibility '10
00 87 axe 00 B3 gold key
00 88 po cure poison 00 B4 cs prayer
00 89 po cure poison 00 B5 boots
00 8A medallion 00 B6 kenku egg
00 8B robe 00 B7 kenku egg
00 8C "drow clever" axe 00 B8 kenku egg
00 8D stone scepter 00 B9 kenku egg
00 8E wand 00 BA kenku egg
00 8F po healing 00 BB kenku egg
00 90 ms flame arrow 00 BC kenku egg
00 91 cs slow poison 00 BD kenku egg
00 92 iron ration 00 BE kenku egg
00 93 iron ration 00 BF kenku egg
00 94 iron ration 00 C0 dwarven key
00 95 dwarven helmet 00 C1 dwarven key
00 96 dwaeven shield 00 C2 ms hold person
00 97 rock 00 C3 stone ring
00 98 arrow 00 C4 rock
00 99 dwarven key 00 C5 cs dispel magic
00 9A rock 00 C6 cs cure serious
00 9B cs hold person 00 C7 gold key
00 9C iron ration 00 C8 /
00 9D spear 00 C9 /
00 9E stone necklace
00 9F cs aid

00 CA gold key 00 F0 drow key
00 CB / 00 F1 ms light. bolt
00 CC / 00 F2 key gold
00 CD / 00 F3 po healing
00 CE dwarven shield 00 F4 drow key
00 CF rock 00 F5 cs cure
00 D0 axe 00 F6 jeweled key
00 D1 bracers 01 00 ring green
00 D2 wand 01 01 'night stalker' sword
00 D3 dwarven key 01 02 cs hold person
00 D4 ring rood 01 03 rock
00 D5 cs flame blade 01 04 ruby key
00 D6 ms fireball '10 01 05 ms invisibility
00 E0 gold key 01 06 drow bow
00 E1 medallion 01 07 drow key
00 E2 ring green 01 08 cs protect evil
00 E3 arrow 01 09 drow boots
00 E4 arrow 01 0A po extra healing
00 E5 arrow 01 0B cs raise dead
00 E6 arrow 01 0C ruby key
00 E7 'slicer=3' 01 0D drow key
00 E8 bracers 01 0E jeweled key
00 E9 ring rood 01 0F ms shield
00 EA ms fear 01 10 wand

00 EB jeweled key 01 11 luxe plate mail
00 EC banded armor 01 12 flail
00 ED arrow 01 13 luxe plate mail
00 EE arrow 01 14 robe
00 EF arrow 01 15 scepter kingly might
01 16 ms ice storm

00 D7 cheftain halbberd 00 F7 ruby key
00 D8 iron ration 00 F8 rock
00 D9 necklace 00 F9 wand
00 DA cs bless 00 FA shield
00 DB arrow 00 FB cs prayer
00 DC cs p-evil '10 00 FC cs neutral poison
00 DD cs remove paral. 00 FD cs cure critical
00 DE cs slow poison 00 FE medallion
00 DF cs create food 00 FF rinf rood

01 20 cs dispel magic 01 40 wand
01 21 cs cure serious 01 41 medallion
01 22 ms invisibility 01 42 cs raise dead
01 23 cs flame blade 01 43 stone orb of p.
01 24 cs protect-e '10 01 44 drow key
01 25 ms armor 01 45 orb of power
01 26 drow shield 01 46 cs raise dead
01 27 cs raise dead 01 47 rock
01 28 drow booth 01 48 rock
01 29 spear 01 49 'slasher=4'(swd)
01 2A spear 01 4A banded armor
01 2B wand 01 4B ring blue
01 2C cs raise dead 01 4C ms hold monster
01 2D chain mail 01 4D cs serious cure
01 2E rock 01 4E iron ration
01 2F dwarven key 01 4F robe
01 30 plate mail 01 50 'flicka'dagger
01 31 po poison 01 51 drow key
01 32 wand 01 52 human bones
01 33 cs flame blade 01 53 human bones
01 34 cs cure critical 01 54 human bones
01 35 wand 01 55 human bones
01 36 stone holy symbol 01 56 human bones
01 37 arrow 01 57 ring green
01 38 arrow 01 58 bracers
01 39 skull key 01 59 leather armor
01 3A ring blue 01 5A spear
01 3B po giant strenght 01 5B plate mail

01 3C cs flame blade 01 5C shield
01 3D cs remove paral. l.s. 01 5D 'severious'
01 3E cs remove paral. 01 5E helmet
01 3F ms cone of cold symbol 01 5F paladin h.

01 17 scroll pick 01 7A rock
01 18 drow key 01 7B po extra healing
01 19 cs detect magic 01 7C adamantite dart
01 1A po poison 01 7D dagger
01 1B ? 01 7E orb of power
01 1C arrow 01 7F orb of power
01 1D arrow
01 1E arrow
01 1F drow key

01 60 short word 01 80 orb of power
01 61 leather boots (l.s.= long sword)
01 62 leather armor
01 63 iron ration
01 64 short sword
01 65 lock picks
01 66 leather armor
01 67 iron ration
01 68 mace
01 69 cleric holy symbol
01 6A leather armor
01 6B iron ration
01 6C dagger
01 6D spellbook
01 6E robe
01 6F dagger
01 70 dagger
01 71 dagger
01 72 /
01 73 /
01 74 po speed
01 75 arrow
01 76 arrow
01 77 arrow
01 78 dwarven key
01 79 dwarven key

Le MIB, l'équipe de Tilt, Max et tout les aventuriers de l'univers remercient vivement Sly et Rine Royale, Raymond R., Nobody, Amiga Ninja, Jerome L. et Guillaume P., Pascal P., Michel et Marie-France T, Christophe V. et Nicolas C., Laurence M., the Roboman, the Great Yvon, Pascal B. et Xeon the Paladin. A très bientôt sur le MIB !

JE VIENS DE DÉCOUVRIR *STUNT ISLAND,* ET JE TROUVE QUE CE JEU (MAIS EST-CE BIEN UN JEU ?) EST GÉNIAL. J'AI BEAU NE PAS ETRE UN FAN DE SIMULATEURS DE VOL, J'AI CRAQUÉ POUR CE PROGRAMME. POURQUOI ? PARCE QUE C'EST UN JEU, MAIS QUE C'EST AUSSI CE QUE J'APPELLE UN VRAI PROGRAMME INTERACTIF. CERTES, VOUS DEVEZ PILOTER DANS DES CONDITIONS HYPER-RÉALISTES, COMME DANS TOUT BON SIMULATEUR DE VOL, MAIS VOUS DEVEZ AUSSI GÉRER VOTRE ARGENT, MONTER VOS FILMS, Y AJOUTER EFFETS SPÉCIAUX ET MUSIQUE... TOUT CELA POUR VOUS DIRE QUE LE *CD-I* ME DÉÇOIT DE PLUS EN PLUS. CE SONT DES PROGRAMMES COMME *STUNT ISLAND* QUI AURAIENT PU FAIRE DÉCOLLER CETTE MACHINE. DEPUIS PEU, PHILIPS FAIT DE LA PUB TÉLÉVISÉE POUR LE *CD-I,* ET Y MONTRE UN JEU DE GOLF, UN CATALOGUE DE PEINTURES ET UN PROGRAMME ÉDUCATIF.

REVOLTE

Je t'écris pour te faire part de ma révolte. Je suis en colère contre le monde informatique actuel. Ce monde est, en effet, de plus en plus pourri. Plusieurs choses me choquent.

1) D'abord, l'escalade effrénée à la puissance. Les fabricants n'ont pas dû se rendre compte que leurs machines, prétendues «grand public», sont hors de portée des petites bourses comme la mienne. C'est vrai, en quelques mois, les prix chutent incroyablement, mais c'est tout simplement parce que les machines sont déjà dépassées. Acheter un Amiga 600 ou un 386 SX 25 est un véritable suicide, car, à moyen terme, ils sont condamnés. L'A600 est moribond, et le 386 souvent insuffisant pour les jeux récents. Quant aux machines comme l'A1200 et le Falcon, les acheter, c'est parier sur un futur plus qu'incertain.

2) Ensuite, la réaction des éditeurs face à cet état de fait. Ils attendent que les nouvelles machines se vendent avant de développer dessus, alors que ce sont justement leurs produits qui doivent dynamiser les ventes. Il faut qu'ils se réveillent, je n'ai pas envie que mon Amiga 1200 ou que le Falcon soient mort-nés. De plus, il est intolérable que les jeux soient aussi mal optimisés, comme c'est le cas sur PC. Ce phénomène risque de se renouveler pour les nouvelles machines sur lesquelles on pourra observer de superbes simulateurs en 256 couleurs, mais ralentis à l'extrême.

Un jeu comme Epic est fabuleux sur A1200, mais, étant donnée la palette de couleurs restreinte, c'est normal.

3) Enfin, le piratage. C'est un véritable fléau. Quand je me suis acheté mon A1200, je pensais pouvoir remplir ma ludothèque aisément. Grave erreur, car les pirates font un très mauvais boulot (leurs intros font souvent planter l'ordinateur). Ils gâchent l'intérêt des jeux en leur ajoutant vies infinies, énergie, etc.

Sans compter les virus que véhiculent les disquettes d'origine douteuse. Du coup, je préfère m'acheter mes jeux, mais ce n'est pas toujours évident.

Les pirates, quant à eux, feraient mieux de dépenser leur énergie dans la création de belles démos, que j'apprécie particulièrement.

Sinon, j'aimerais dire que la guerre Atari-Amiga n'est pas si néfaste que cela, car, finalement, c'est elle qui a indirectement permis la survie de ces deux machines face au rouleau compresseur PC. Elle entretient la passion, essentielle au bon développement et au succès d'une machine, indépendamment de ses caractéristiques techniques.

Cédric



Tu sais, que ce monde soit seulement gouverné par l'argent, cela n'a pas grand-chose de nouveau. Cela fait des années qu'il en est ainsi. Peut-être même depuis le début...

1) Le monde des PC est typique. Dans les années 80, les ordinateurs étaient des objets de luxe, qui permettaient à leurs constructeurs d'amasser des bénéfices plus que substantiels. Au fil des ans, avec l'apparition des 1512 d'Amstrad, puis des constructeurs taiwanais, les prix ont baissé, et un PC 8088 coûte aujourd'hui dix fois moins cher qu'il y a dix ans. Autre problème : à force de vendre des machines, les constructeurs américains ont saturé le marché, et, sans une évolution de la technologie, ils n'en vendraient plus du tout aujourd'hui. D'où cette course à la puissance, qui permet de vendre des machines avec des marges bénéficiaires plus importantes et donc de renouveler le marché. Comment, monsieur, vous avez un 8088 depuis dix ans, et il vous suffit amplement ? Ah, mais nous avons un nouveau modèle biturbo qui, associé à OS/Winunix, vous donne plein de fenêtres, qui fait le café, etc. Non, non, désolé, le OS/Winunix ne fonctionnera pas sur votre 8088, désolé... J'exagère à peine, mais il faut aussi bien comprendre que, sans cette course technologique, la majorité des constructeurs auraient fait faillite depuis longtemps. Et je ne vois pas vraiment de solution au problème.

2) Les constructeurs et les éditeurs ont une relation sado-maso qui leur est préjudiciable, comme elle l'est aux utilisateurs. Si un constructeur X lance une machine (la X1 par exemple), il va tout faire pour que les éditeurs développent des programmes dessus. Normal, sans programme, la X1 est vouée à l'échec. Mais voilà, les éditeurs, comme X, n'ont pas beaucoup d'argent, et ils hésitent à lancer des développements sur une machine dont ils ne peuvent prévoir l'avenir, même à court terme. Donc, ils attendent que d'autres éditeurs fassent les frais des premiers programmes, quitte à se lancer dans la brèche dès que les ventes démarrent. Bien évidemment, sans logiciels, X1 ne se vend pas, et les éditeurs ne développent pas dessus, et X1 ne se vend pas, etc. En fait, si les éditeurs avaient proposé des applications, l'ordinateur se serait bien vendu, et tout le monde aurait gagné de l'argent, et les utilisateurs auraient été contents. Autre problème, les éditeurs participent eux aussi à la montée en puissance des machines, en proposant des programmes de plus en plus gourmands. Leur principale préoccupation est de dépenser le moins d'argent possible, et les jeux sont programmés vite fait en C, alors que l'assembleur est tout indiqué dans ce domaine. Je vous ai déjà parlé de Fox Ranger, le fameux shoot-them-up sur PC 100 % assembleur... Là, par contre, j'ai une solution à proposer : il suffit que les constructeurs développent eux-mêmes des programmes de haute qualité. Cela lancerait le marché, et pousserait les autres éditeurs sur la même voie. Sega et Nintendo ont déjà démontré l'efficacité de cette méthode, Atari et Commodore n'ont plus qu'à en faire autant.

3) Oui, le piratage est un fléau. C'est dommage qu'il ait fallu le déclin du ST pour que les utilisateurs s'en rendent compte. Le piratage a toujours existé de façon limitée, sur toutes les machines, mais l'ampleur que ce phénomène a prise sur ST a tout simplement gâché l'avenir de cette machine. De la mesure en toute chose...

Pour finir, il est sans doute vrai que cette petite guerre ST/Amiga a provoqué un enthousiasme chez les passionnés, mais je pense qu'elle a aussi fait fuir de nombreux amateurs qui désiraient découvrir ce milieu. De la même façon, on peut dire que le piratage favorise la vente des machines - de nombreux utilisateurs ont acheté leur ordinateur parce qu'ils avaient accès à une importante logithèque -, mais il a aussi découragé les éditeurs...

TOUS LES CREDOS DU *CD-I*, EN SOMME. SAUF QUE LE JEU DE GOLF EST BEAU MAIS SANS GRAND INTÉRET, ET QUE L'ART ET LES ÉDUCATIFS N'INTÉRESSENT QU'UNE PETITE PARTIE DE LA POPULATION (ÇA VOUS INTÉRESSE, VOUS ?). J'IGNORE SI C'EST LA MACHINE ELLE-MEME QUI EST LA CAUSE DE LA MAUVAISE QUALITÉ DES PRODUITS, OU SI LES PROGRAMMEURS QUI TRAVAILLENT SUR CE SUPPORT ÉVITENT DE TROP « SE FOULER » OU SONT INCOMPÉTENTS, MAIS LE FAIT EST QUE CELA NE VOLE PAS TRES HAUT. D'AUTRES L'ONT COMPRIS, ET SE PROPOSENT, DANS LES MOIS QUI VIENNENT, DE LANCER DES MACHINES CONCURRENTES, EN PARTICULIER LA *3DO*. SAURONT-ILS FAIRE MIEUX QUE L'INVENTEUR DU CD ET DE LA CASSETTE AUDIO ? RÉPONSE DANS UN PROCHAIN ÉPISODE...

JLJ

PROGRAMMATION (2)

Tout d'abord, bravo pour votre journal, qui existe depuis plus de dix ans et que je feuilletais déjà lors de mes premiers pianotements sur un micro. Deux petits regrets : la suppression des pages de programmation, et votre déviation vers le PC lors de la mutation des machines hybrides (NDLR : ST et Amiga).
Actuellement, avec l'aide de plusieurs amis, je compte développer des programmes sur des micros tels que l'Amiga, le PC et les Atari. C'est pourquoi je vous demande des adresses où l'on peut se procurer certaines informations sur l'architecture, les normes et les nouvelles cartes utilisées par ces machines (surtout pour l'Amiga et le PC).



Bon, voyons les différentes possibilités que tu as pour avoir des informations sur ces machines. Première chose, toutes les docs techniques officielles sont en anglais, et j'espère que tu manies bien cette langue. La première source de renseignements, ce sont les livres. Micro Applications, Sybex, Marabout et bien d'autres ont publié des ouvrages de référence. Par exemple, sur PC, La Bible PC est le livre de chevet des programmeurs. On trouve du bon et du moins bon, donc je te conseille de te réserver quelques après-midi pour aller squatter les librairies spécialisées. Avantage : c'est facile à trouver. Inconvénient : c'est cher. La seconde source, ce sont les manuels techniques Commodore, Atari et IBM. Là, les choses se corsent. Ces documentations, qui contiennent, entre autres, le listing assembleur des BIOS, permettent de découvrir tous les secrets d'une machine. Malheureusement, se les procurer peut être une tâche insurmontable. Adresse-toi aux constructeurs, et demande-les leur gentiment. On ne sait jamais, ça peut marcher. Enfin, et surtout, le domaine public regorge littéralement d'utilitaires variés, fournis avec leurs sources. Les éplucher pour trouver les astuces est un travail de fourmi, mais c'est le seul moyen de trouver des informations inédites, et cette méthode a l'avantage de ne pas coûter un kopeck. Dernier détail : si tu désires des informations sur un processeur ou une carte d'extention spécifique, adresse-toi à son fabricant. Il sera en général beaucoup plus accessible que Commodore, Atari ou IBM... En particulier, Motorola et Intel fournissent (contre monnaie sonnante et trébuchante) des documentations très détaillées sur tous leurs processeurs...

DISQUETTES COMPATIBLES

Je voudais vous poser une question ; est-ce que les disquettes du Falcon d'Atari sont compatibles avec celles des ST ? Et avec celles des PC ?

Philippe



Oui et oui. Le Falcon lit sans difficulté aussi bien les disquettes ST que les disquettes PC. Mais, attention, cela ne signifie pas qu'il y ait compatibilité. Le Falcon est capable de lire un texte écrit sur PC mais pas d'exécuter un programme. En théorie, le Falcon est compatible ST mais, en réalité, la plupart des jeux ne fonctionnent pas. Les utilitaires, par contre, passent généralement sans problème.

ACTION !

Il y a plein de nouvelles machines qui apparaissent : Falcon, Amiga 1200 ... J'hésite donc entre ces deux machines et deux consoles : la Super Nintendo et la Megadrive. Sachant que je préfère les jeux d'action, laquelle me conseilles-tu ? C'est déjà assez mal barré, parce qu'il faut que j'ai 15 de moyenne pendant les deux derniers trimestres... J'ai un 520 STE, et je pense que cette machine est foutue.
J'ai joué à Addams Family sur Super Nintendo. Comme je l'ai trouvé génial, j'ai décidé de me l'acheter sur mon ordi. Quelle déception ! C'est une vraie daube ! Y'a même pas de scrolling horizontal !!! Arggghh, je viens de péter la photocopieuse, je vais me faire engueuler ! Au fait, je vous écris sur le Mac de mon père. Y a-t-il de bons jeux sur cette configuration ? (68000 8 MHz, monochrome) ? Ouf, j'ai réparé la photocopieuse avec de la colle Pattex (NDLR : encore de la publicité clandestine !!!!).
Je reviens à mon histoire de Falcon. Il est nettement supérieur à l'Amiga 1200, mais mon revendeur m'a dit que les jeux sur Falcon risquaient de ne pas suivre. Est-ce vrai ? Bon, je vous quitte parce que je dois débarrasser la table. Galère, galère ! Désolé pour les fôtes d'ortografe et pour la gramère. Et n'oubliez pas de prier pour que j'hais 15 de moyenne !

Un âne-onyme qui adore Street Fighter II
PS : Tilt est vraiment génial. Continuez !



Pour être bourré de fautes, ton papier l'est vraiment ! Au fait, tu m'excuseras de l'avoir «remis au propre», car sinon on ne comprenait rien. Bon, alors si j'ai bien compris, ta question est de savoir quelle machine acheter (si tu as 15 de moyenne...). Franchement,moi, je te conseille la Super Nintendo. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'elle dispose d'une logithèque importante, ce qui n'est pas encore le cas du Falcon et de l'A1200. Mais, attention, les consoles présentent un certain nombre d'inconvénients dont il faut être conscient. En premier lieu, les cartouches sont CHERES ! Jusqu'à 700 F pour une cartouche Super Nintendo ! Dans de nombreux cas, c'est rédhibitoire. Calcule donc bien ton budget, avant d'en acheter une. Ensuite, sur console, on ne crée pas. Fini les zolis dessins, les belles sisiques, les petits programmes qui ne servent à rien. Si tu veux jouer, OK, c'est le pied. Mais si tu veux faire autre chose, prends un micro. Enfin, si tu oscilles plutôt entre le ST et l'Amiga, sache que, personnellement, je préfère l'Amiga, mais ce n'est qu'une question de goût et de types de jeux (j'ai le sentiment que l'Amiga est plus «jeu de rôle» que le ST, mais c'est purement subjectif). Pour ton 15 de moyenne, c'est simple, si tu essayais de bosser un peu ? Regarde, par exemple, moi... Euh, non. Regarde Marc Menier... Non plus... Ah, si ! Jacques Harbonn a toujours eu des bonnes notes, suis son exemple !

CARTES MERES

Dans le dernier Tilt (111), vous répondiez à un lecteur assidu que la course à la puissance des machines nous obligeait à renouveler notre matériel tous les trois ans environ, pour à peu près 5 000 F. Il existe une autre solution, moins onéreuse, qui consiste à ne changer que la carte mère. A ce moment là, les prix chutent vertigineusement : 950 F pour une carte 386 SX 33, 2 750 F pour une carte 486 SX 33, etc. Les revendeurs se chargent même de vous l'installer gratuitement si vous éprouvez des difficultés à le faire.

André

La première source de renseignements, ce sont les livres

Oui, c'est vrai, on peut faire des économies substantielles en ne changeant que la carte mère. Mais cela peut poser quelques problèmes. En premier lieu, si l'on désire évoluer au bout de trois ans, la machine qu'on utilise a déjà bien souffert. Pour prendre un exemple, je n'ai qu'à regarder mon PC, qui, au bout de deux ans, commence à donner des signes de faiblesse.
Le disque dur a des ratés, les touches du clavier sont effacées, le ventilateur produit des sons d'asthmatique... Or, le problème, quand on ne change que la carte, c'est qu'on garde tout le reste (si on veut, en plus, changer le disque dur, l'alimentation et le clavier, on arrive au prix d'une machine neuve...).
Autre problème, les éléments utilisés sur un 386 SX 16 ne sont pas toujours adaptés à une carte 486 DX 33. En particulier, les mémoires risquent de sembler bien lentes, comme le disque dur ou la carte graphique. Bon, j'abrège, mais changer sa carte mère n'est en fait intéressant que dans quelques cas particuliers, quand on passe d'un 386 rapide (SX ou DX 33) à un 486, par exemple. Tout en sachant que l'assemblage de neuf et d'ancien ne sera jamais aussi performant qu'un PC équivalent récent...

FORMAT

Je vous envoie ce courrier afin de vous demander quelques conseils sur un programme qui me permet de formater des disquettes 720 Ko en 1,44 Mo. Ayant demandé conseil à des personnes qualifiées, je me suis trouvé devant des portes fermées.
Ce formatage est possible en réunissant plusieurs programmes différents. La lecture et l'écriture sont compatibles à 100 % avec le DOS.
1) Je voudrais savoir s'il existe un programme (pas cher !) qui me permette de structurer mon utilitaire, d'y ajouter des commandes, des dessins afin de lui offrir une présentation sérieuse.
2) Dois-je faire breveter mon programme ? Comment?
3) Je n'ai fait que reprendre les exécutables de logiciels différents pour arriver à mes fins. Est-ce que je peux les utiliser pour former un seul programme ?
Je pense que ce programme va faire un boum chez les revendeurs de disquettes HD, car au prix d'une 720 nous aurons une 1,44 Mo.

Philippe

Ouh là là ! Il semble indispensable que je précise certaines choses. Tout d'abord, formater



une disquette 720 en 1,44 Mo ne pose aucun problème, il suffit de faire un trou aux ciseaux (il y a même des outils spécifiquement dédiés à cet usage). Mieux, les PC IBM formatent sans broncher une 720 en 1,44 Mo. Donc, désolé, mais ton programme n'a que peu d'intérêt. Ce n'est d'ailleurs pas pour cela que je réponds à ta lettre, mais pour te parler de programmation et de copyright. Ton programme, formé de morceaux de programmes déjà existant, n'a pas le droit d'exister, et peut encore moins être breveté. Tiens, imagine que tu crées ton programme, que tu le déposes et que tu le lances sur le marché. Et, demain, un autre génial inventeur trouve comment formater les disquettes 720 Ko en 2,88 Mo ! Malheureusement, sa technique utilise ton programme, auquel il ajoute des morceaux d'autres programmes. Qu'en penserais-tu ? Serais-tu d'accord ? Les morceaux de programme dont tu parles appartiennent à ceux qui les ont conçus, et tu n'as pas le droit de les réutiliser. Désolé.

MAUVAIS PROCES

Je ne suis point abonné à Tilt, mais je me procure votre journal tous les mois, chez mon libraire habituel. Je vous écris, car je suis exaspéré par la société IFA Informatique, qui fait de la publicité dans votre revue. En effet, étant possesseur d'un A500 +, j'ai commandé au mois de novembre douze disquettes chez IFA. Un mois plus tard, j'ai reçu mes logiciels tant attendus. Sur douze, trois seulement fonctionnent. Sur-le-champ, je renvoie les neuf programmes défectueux, en précisant à IFA de vérifier la compatibilité de ces jeux avec mon A500+. Un mois plus tard, je reçois les neuf jeux, dont aucun ne charge ! Je prends donc le téléphone pour me renseigner. Là, l'opérateur me répond nerveusement que le 500+ n'est pas terrible et qu'ils sont en déménagement, ils ne peuvent vérifier la compatibilité, et ce monsieur se permet de me dire «commandez autre chose». En toute logique, je lui demande s'il sait quels titres fonctionnent sur ma machine, et il me

UN BREF INSTANT

Je quitte un bref instant mon écran...1) Pour vous lancer quelques fleurs au sujet de votre magazine, que je trouve vraiment génial ! Non pas que je sois en quête de numéros gratuits (je suis déjà abonné), mais simplement pour vous transmettre ma sincère admiration.
2) Pour me permettre de vous poser quelques questions sur les wargames.
a) Allez-vous consacrer un Tilt aux wargames ?
b) Existe-t-il un fanzine pour les wargames ?
c) Pensez-vous que Genesia sortira sur ST ?
d) J'ai de nombreuses idées pour un wargame, mais je ne sais ni programmer ni bien dessiner. Que faire ?
e) Quels sont les utilitaires les plus simples à manier, et les plus complets, en traitement de texte et en dessin, pour faire un fanzine ?

Whale



1) Merci pour ces compliments, certes justifiés (NDLSR : ça va, les chevilles ?) mais toujours très agréables... (HUMOUR, comme dirait un de nos confrères).
2) a) Je ne pense pas qu'un Tilt sera consacré aux wargames, pas dans l'immédiat en tout cas, car le public est encore assez réduit. C'est d'autant plus regrettable que, moi-même, j'adore les wargames et les jeux de stratégie.
b) Je ne connais pas de fanzine qui soit spécifiquement dédié aux wargames sur micros. En revanche, puisque tu sembles être un vrai fan de ce type de jeux, pourquoi n'essaies-tu pas de te mettre au wargames sur table ? Notre confrère Cassius Belli en parle en long, en large et en travers (de même que des jeux de rôle sur table), et propose des listes impressionnantes de fanzines consacrés au sujet.
c) Non, à priori, l'adaptation de Genesia n'est pas prévue sur ST. Désolé.
d) Trouve-toi des amis qui puissent t'aider. De toute façon, c'est plus amusant à plusieurs.
e) En dessin, c'est évidemment Deluxe Paint IV. Pour les traitements de texte, il existe de nombreux programmes en shareware.
Bon, plutôt que détailler les réponses, je te fais un topo final sur la question. Tu es un fan des jeux de stratégie sur micro. Je ne connais pas de club ou de fanzine qui y soit dédié, et il me semble effectivement intéressant d'en créer un (de chaque). Le plus simple, à mon avis, est de chercher parmi tes amis ceux qui sont intéressés, de passer des annonces, etc. pour créer un club. Tu verras qu'il est bien plus facile de réaliser un fanzine en groupe. Quant au matériel et aux logiciels, vous ferez de toute façon avec ce que vous aurez, non ?

On fait des économies substantielles en ne changeant que la carte mère

LE SECRET DU SAHARA

Il y a un feuilleton magnifique, que j'ai adoré regarder, c'est «Le secret du Sahara», et je me permets de vous écrire pour vous demander quelques renseignements à son sujet. Savez-vous s'il en existe une vidéocassette ?



Arghhhh, stop, c'est une erreur, il a dû se tromper de canard... (NDLR : on reçoit de ces lettres, je vous jure !)

répond qu'il est débordé et qu'il ne peut pas le vérifier. Il me dit simplement que si je ne suis pas content, je n'ai qu'à lui renvoyer le tout pour être remboursé. Deux mois et demi pour s'entendre dire ça, c'est de l'arnaque pure et simple ! J'espère que vous publierez ma lettre, afin que d'autre utilisateurs ne soient pas déçus comme moi.

Stéphane

Je trouve personnellement que ce vendeur à montré bien de la bonne volonté. Ce n'est pas à lui de savoir



sur quel modèle fonctionne tel ou tel programme, mais à toi. Comment ? Mais rien de plus simple, demande la liste des logiciels compatibles avec Commodore ! Tu me trouves trop dur avec toi ? Vois-tu, j'ai moi aussi acheté un A500+ (qui n'est vraiment «pas terrible»). Et Dieu sait que j'ai pesté contre Commodore, pour avoir fait une machine incompatible, et contre les éditeurs, qui même aujourd'hui produisent des jeux qui ne fonctionnent pas sur mon ordinateur. En aucun cas, il ne me serait venu à l'idée de reprocher ce problème aux revendeurs, qui n'y connaissent généralement rien, et qui n'ont parfois jamais touché un ordinateur de leur vie. Celui auquel tu as parlé semble avoir fait preuve de courtoisie, et t'as proposé de te rembourser. C'est plus que n'en feraient la majorité des boutiques. S'il a beaucoup de clients comme toi, je le plains. Chers lecteurs, s'il vous plaît, évitez de tomber dans les mêmes excès que les Américains, qui font des procès pour tout et pour n'importe quoi...

MYSOGINE (SUITE)

Qu'ouïs-je, qu'entends-je, que lis-je ? Non, mais dites-moi que j'ai mal vu, que je doit porter des lunettes, que c'est un rêve, un horrible cauchemar... Ma pauvre Catherine de Nouvelle-Calédonie, tu dois être déçue, et même désespérée quant à la future condition de la femme dans le milieu de l'informatique, notamment français. Non, mais c'est pas vrai !... Ca fait un quard d'heure que je me dis que j'ai mal lu, mais non, c'est là, bien écrit devant mes yeux? Alors, comme ça, les femmes ne jouent pas aux jeux vidéos, et si par le plus grand des miracles elles y jouent, c'est avec des jeux de plates-formes, des jeux "très bons très cons", comme dit l'autre imbécile. Non, mais vous nous prenez pour quoi ? Oh, et puis ça continue... Le monsieur a assez d'expérience pour savoir de quoi il parle, hein, pour dire que c'est archi-vrai. Alors là, je rigole, excusez-moi ! Bon, ben, on va un peu remettre les pendules à l'heure, hein, Jean-Loup... Je suis une jeune femme de 23 ans qui aime beaucoup l'informatique, et je ne suis certainement pas la seule. Et sachez, cher monsieur Jovanovic (appellez-moi Jean-Loup, je vous en pris... NDLR), que je joue très peu avec les jeux de plates-formes. Je ne dis pas qu'ils ne sont pas bons, mais ils ne m'intéressent pas. Mes jeux préférés sont principalement les jeux d'aventure et de réflexion, style Monket Island, Ween, Midwinter, Lure of the Temptress, Chesmaster 2000 ou encore Match It (en dompub), qui ne sont pas des jeux gnangnan, c'est à dire destinés aux filles. Aussi, si je suis bien votre pensée, au vu de ce que vous écrivez, je serais une abération physiologique pour une fille, c'est cela ? Franchement, dans la série "macho débile qui se prend pour un être supérieur", les jouralistes micros sont les rois, je dirais même les maîtres de l'univers ! Une petite remarque en passant : les femmes n'ont pas le monopole de l'utilisation des jeux débiles, au contrîre, puisque les trois-quards des jeux que ces chers "mâles" achètent sont des shoot-them-up et beat-them-all profondément stupides et répétitifs. Et ne me dites pas que j'ai tort, j'ai moi aussi "suffisemment d'exemples autour de moi pour en juger".
Sur ce, à bon entendeur, salut.

Nathalie

Quelle mouche te pique ? Qu'y avait-il de si définitif et de si humiliant dans ma réponse ? J'affirme (et je



maintient) que les femmes jouent beaucoup moins que les hommes. Je ne veux pas dire que celles qui jouent ne sont pas aussi passionnées que nous, mais qu'il y en a très peu qui jouent. Et, parmi les femmes qui jouent, la grande majorité préfère Lemmings à KQ VI ou Bubble Bobble à Ultima Underworld. Tu n'es pas d'accord ? Et bien, vas-y, trouves-moi dans ton entourage dix femmes jouant à KQ ou à UW. Personnellement, j'en connais deux qui, je pense, apprécient ce type de jeux, c'est tout, et pourtant je baigne littéralement dans la micro. Je trouve que c'est bien peu, et, contraîrement à ce que tu sembles penser, je regrette cet état de fait.
Quand je parlais de phisiologie, je faisais allusion aux tentatives d'explication de cet état de fait par les "spécialistes", mais il n'était pas question pour moi de mettre les joueuses au pilori. En fait, cela fait des années que je cherche une femme ayant les même goûts que moi.
Tu fais quoi, ce ... Ah, la secrétaire de rédaction me fait signe que je peux pas mettre ça ici. Bon, tant pis... Blague à part, mesdames et mesdemoiselles, JOUEZ, ne nous laissez pas dans un univers uniquement masculin. C'est d'un triste, je vous assure...

A force de vendre des machines, les constructeurs américains ont saturé le marché.

petites annonces

VENTES

AMIGA

Vds A500, écran couleur. neufs (embal. d'origine) px : 2 500 F. **Thomas ILLION. Tél. : (16-1) 48.20.98.92.**

Vds A200 B + 2e lect ext. + carte action replay MK 3.0 px : 4 500 F à déb. **Jacques GRELINEAUD, 12, rue André Rivoire, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.32.56.**

Vds A500 + 3 Mb + DD52 Mb + mon. 1084 S + 2 drive + souris + doc + disks + câbles et alim. le tt : 6 200 F tbe. **Dimitri VEZYROGLOU, 6, rue Debelleyme, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.78.49.**

Vds ou éch. jx sur Amiga à bas prix. **Nicolas DENOUX, 15, chemin de l'Auberderie, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.38.59.**

Vds A500 1 méga + moni. coul. + 2 joys + souris + bte rangt + 200 disks + revues px : 2 800 F vds FM M maker + cartouche STF px/ 250 F. **Olivier CLOITRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.49.79.**

Vds A500 + ext + 2 joys + souris + bte rangt + doc + revues + demos + 100 jx (SF2, Hook, Full Contact, Vroom, Zool...) px : 2 000 F. **Gery LOUTRE, 1, rue du Stade J.R. Gault, 95000 Cergy-Village. Tél. : (16-1) 30.30.97.52.**

Vds lot de 40 jx pour A500 px : 400 F. **Thierry LA-POULLE, 39, rte de Chateauneuf, le Vercors, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46 (H.R.)**

Vds A2000 B + HD GVP 52 mo + 3 mo Ram + 2 drives + 1081 + Hardcopieur + disks + divers px : 5 900 F. **Stéphane BENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.03.32.**

Vds orig. Amiga : Robocop 3, Opération Stealth, Power-monger + Data, Gobliiins (tbe) px : 120 F pce. **Etienne DERUBE, 103, rte d'Evry, 91630 Leudeville. Tél. : (16-1) 64.56.27.11.**

Vds Amiga 2000 B + 2 mo Ram + DD 52 mo + dicks + livres + joys : (tbe + ss gar.) px : 5 500 F, moni. coul. px : 900 F. **Jean-Stéphane MARTIN, 6, allée du Haut-Pessard, 77240 Seine-Port. Tél. : (16-1) 64.41.72.84.**

Vds jx sur Amiga. **Jean-Noël CAEYMAN, 21, av. du Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.**

Vds A500 plus + moni. 1083 S + souris + joy + 100 jx, utils + extension + câble hifi val : 3 000 F. **Morgan COCHENNEC, 70, rue Auguste Delaune, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.27.65.**

Vds jx Amiga et PC. **Frédéric PIRON, 189, bd la Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds A600 HD + DD 20 mo int. + disks px : 2 600 F + moni. coul. Thomson px : 3 400 F. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols sur Cèle. Tél. : 66.79.97.09.**

Vds jx sur Amiga. **Xavier SAGATOVA, rés. les Lignières, bâtiment I2, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 34.08.08.98.**

Vds A500 + plus lect ext plus nbx jx px : 2 300 F. **Stéphane BIBERT, 25, av. César Franck, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.96.66.**

Vds Amiga 2000B + 2e lect. 3" 1/2 interne + DD 40 mo + écran 1084 S° pX : 3 700 F. **Lionel ZIAD, 32, av. Emile Boutroux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.36.69.**

Vds A500 1 mo + 2 joys + moni. 1083 S + amos + livres + orig. + 200 disks px : 3 500 F. **Stéphane VANDER CLOCK, 745, av. Auguste Renoir, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.93.26.16.**

Vds nbx jx et util. à très bas prix sur Amiga. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59.**

Vds log. Amiga à très bas prix. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds orig. A500 : Ween air support Kyrandia, global effect Hook Epic Elvira, demandez liste px : 100 F pce. **Pacôme COUTY, 97, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.25.38.66.**

Vds A500 + 6 mo de Ram + HD 52 mo + 2 lect. disk 3 1/2 + cart. accélératrice 14 mhz + moni. 1084 + nbx JX + livres px : 5 000 F. **Georges BEDMINSTER, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 43.53.48.55.**

Vds Amiga 2000 + 1084 S + DD 52 mo + 3 mo Ram + 2e lect. 3" 1/2 px : 500 F. **Hubert DUBOIS-DEBORDE, 6, rue Pestalozzi, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.93.26.**

Vds A200 B + 2e lect. ext. + carte action Replay MKIII px : 4 500 F à déb. **Jacques GRELINEAUD, 12, rue André Rivoire, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.32.56.**

Vds A500 + 512 ko + souris logitech + nbx jx (Kyrandia, Flash back) + util. + disks vierges tbe : 2 500 F. **Olivier LETELLIER, 25, rue Jules Raimu, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.17.17.02.**

Vds jx sur A500 à bas prix. **Fabrice GARIN, 12, bis rue Caillaux, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.07.43.**

Vds A500 + moni. coul. 10835 + util + basic + 2 joys + souris + 50 jx (Another World) px : 2 990 F. **Jérôme FABRE, 9, rue des Feuillantines, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.46.30.**

Vds câBles pour brancher un A500 ; 500 + 600 + 1200 sur un Amstrad CPC : 150 FR avec sortie son. **Yann VASSEUR, 6, villa Charles Gambon, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.31.24.**

Vds impri. MPS 1270 jet d'encre commodore + câble val : 1 500 F px : 700 F. **Jean-Pierre HOURLIER, 47, rue des Mouettes, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.38.97 (Ap 14 h)**

Vds jx util. pour Amiga 500/1200/2000 env. disk pour liste. **Fabrice, BP, 179, 13676 Aubagne cedex.**

Vds Amiga 600 20 mo + jx + joys ss gar. px : 3 000 F. **Jean MARPAUD, Le Bourg, 69640 Ville-sur-Jarnioux. Tél. : 74.03.88.82.**

Vds A500 + 1 mo + 1 joys + nbx jx px : 2 500 F à déb. ou éch. ctre moni. VGA ou SVGA. **Michael LAO, 1, rue de la Moulinière, 60870 Villers-St-Paul. Tél. : 44.71.97.19.**

Vds A200 B + carte PC-XT + lect 5" 1/4 + moni. 1084 S, px : 4 000 F. **Daniel, Toulouse. Tél. : 61.99.96.23.**

Vds jx sur A500 bas prix. Demandez liste. **Alexis BERGER, 11, av. des Hamaux de la Roche, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.11.65.**

Vds A500 plus 1 mo, moni. 1083S + 2 joys, 17 jx px : 4 000 F. **Jean-Michel MESLOUB, 11, passage de Flandres, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.53.20.**

Vds Amiga moni. 1083 S tbe px : 800 F. **Patrick ROMAIN, 43, av. Francis de Pressencé, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.89.85 (Ap 20 h)**

Vds Amiga 600 + nbx jx + joys + souris + extension + boîte px à déb. 3 000 F. **Jérémie CRETON, Le Repaire, Azé, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43.07.94.27.**

Vds jx sur Amiga : Kyrandia, Lemmings 2, Sleep Walker etc. Px intéressant. **Pascal MARCHAL, 12, bd Georges Clémenceau, 76200 Dieppe. Tél. : 35.84.71.36.**

Vds A500 + ext. A501 + 1083 S + 200 disks + souris + tapis + 2 joys px : 4 000 F. **Benoît CIARAMELLA, rue Basse, 30430 Barjac.**

Vds A500 péritel 1 mo + 2e Drive + nbx disks orig. px : 2 500 F à déb. **Philippe JAMI, 4, rue Gaston Paymal, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.31.75.**

Vds nbx jx et utils pour Amiga vds scanner 64 nuances de gris tbe px : 1 000 F. **Nihat YIGIT, 135, av. Lénine, bat : A3, 93380 Pierrefitte.**

Vds jx Amiga : Wildwheels + demo + une compil : super Pighter px : 500 F le tout. **Julien FALLETTO, 1, rés. du Pré au Moine, 74290 Veyrier du Lac. Tél. : 50.60.20.68.**

Vds ou éch. jx sur Amiga et S. Nintendo. **Sylvain COURTIN, 108, av. Jean Jaurès, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.97.94.**

Vds A500 V6.0 + 2 mo + Rom 2.0 & 1.3 + lect ext + jx orig + 80 disks + joy tbe px : 2 500 F. **Pascal WILLANO, 1, rue Saint Denis, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.47.94 (W.E)**

Vds A500 + 1 mo + moni. coul + 2 HP + Amos + Dpaint 3 + nbx jx utils & démos + 2 joys px : 5 200 F. **Kamel BENEDRIS, 4, place Lenotre, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.26.24.**

Vds A500 + ext 512 ko + souris + tapis + track-ball + 70 disks + 10 orig. px : 2 000 F ou 3 000 F avec moni. 10835. **Alexandre GIRAULT, 6, sq. de la Colline Verte, 94490 Ormesson/Marne. Tél. : (16-1) 45.94.16.60.**

Vds DD 105 mo Quantum pour A500 + 2 500 F sur Paris ou RP faire offre. **Bruno ROUSSEL, 4, allée Manouchian, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.58.66.**

Vds A500 + moni 1084 + 150 disks + 2 joys + souris + tapis + cordon stéréo + livres + 2 btes rangt tbe px : 2 700 F. **François CLOUTIER, 34, av. La Fontaine, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.55.25.**

Vds A500 1 mo + lect ext + 2 péritel + 2 souris + 100 jx + enceintes stéréo px : 2 200 F. **Jérôme BARNECHE, 48, rue Gioffredo, 06000 Nice. Tél. : 93.92.62.65.**

Vds jx à très bas px sur Amiga instreet Fighter 2, Final Fight, Wwf, Double Dragon 3 etc. **Thierry. Tél. : 91.02.48.28.**

Vds A500 + ext 512 ko + lect ext + 2 joys + souris + tapisd + meuble + livres + jx + divers : 3 000 F. **Gérard GRELPOIS, 14, rue Vaquette, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.49.86.**

Vds A500 1 mo + lect ext + écran 1083S + 2 joys + 35 orig : Another World, Eob2 + 160 disks px : 3 500 F à déb. **Eric JANSSENS, 12, rue de Morsang, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.26.81.**

Vds A2000 + 6 M Ram + 1 M Chip + DDur 105 M + 2 lect + modem + carte ext + VGA + impri. coul + moni. + bcp de matériel + softs + livres px : 2 800 F. **Malek BERRAH, Borde 32, 1018 Lausanne, Suisse. Tél. : (19-41) 21.37.34.74.**

Vds ou éch. jx origx Amiga, Civilization 130 F KGB 130 F F19 120 F Wizkid 100 F Hero Quest 50 F Rambo 3 50 F. **Pascal BOURDELLE, 16, rue d'Istanbul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.**

Vds A500 + ext 1 mo + PConce (Emul PC) + moni coul. + joy + util. + jx + emul. Mac px : 2 500 F. **Ian BENNETT, Ch. 437, Cité Universitaire, 9, bd Jourdan, 75690 Paris cedex 14. Tél. : (16-1) 44.16.25.92.**

Vds A2000 + Kick 1.3/2.0 + DD 105 + 5 meg. + 1084 S + carte 16 M. coul. + 2e Drive AFF. Digital + log. : 13 900 F DD 80IDE px : 1 200 F. **Alexandre GENEA, Paris et RP. Tél. : (16-1) 43.09.82.44 (Ap 21 h 30)**

Vds A500 1 mo + 100 jx (Alien 92 ; Flashback ; SF2 ; Monkey 2...) + Dpaint 3 ; SA4D px/ 2 000 F ou avec écran péritel coul. px : 2 800 F. **Frédéric JUBIER, 50, rue d'Erevan, app. 33, rés. Capricorne, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.78.60.**

Vds A2000 + carte 68030 + DD 50 mo + Ram 6 mo + jx + joy. **Emmanuel HYGOUNENC, 20, rue Saint Gabriel, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.11.87.**

Vds jx Amiga : Battle Isle, Lotus, Chaos-Back, Onslaught, 100 F pce ou 250 F les 4. **Jean-Luc LEON-DUFOUR, 30, rue de Tunis, 31200 Toulouse. Tél. : 61.13.14.99.**

Vds A500 + ext 512 ko + souris + joy + nbx jx + utils (Dpaint 2 + 4, T2 Vroom...) px : 1 600 F exp comprise tbe. **Jean-François NASI, Quartier les Saffres, 84600 Valreas. Tél. : 90.35.28.79.**

Vds A500 2 mo 1084 S + lect ext + joy + interface midi stéréo Sampler + 300 disq. ou éch. VS PC 486 DX 50. **Stéphane PASTOR, les 7 Ponts Route d'Alata, Lot Veri, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.36.47.**

Vds Amiga 600 HD + moni. coul. + 50 disks 4 500 F à déb. **Alain WITTEBOLLE, 18, allée Bournazel, 59510 Hem. Tél. : 20.83.53.87 (Ap 18 h)**

Vds Amiga 600 2 méga + Horloge : 1 500 F. **Christian FAYE, 5, allée Vauban, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 40.06.72.03.**

Vds jx Amiga prix sympas. **Julien ou Damien, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.68.04.34. ou 42.94.11.88.**

Vds Amiga 2000 : DD 32 mo 2 3/2 1 51/4 carte PC, carte mém. 8 mo + moni. coul. U-S Amiga + docs px : 8 000 F à déb. nbx log. : Amos + util + jx 100 F CH Genlock + Décod. **Hector DELGADO, 124, bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.83.50.**

Vds jx sur C64 disk ou K7 demandez liste, vds C64 + Data + écran vert + 30 jx orig. **Serge ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds A500 (2e lect avec ext) + disks : utils & jx tbe px : 2 000 F à déb. **Marc FERREY, 5, alléE des Fontaines, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 43.50.01.75.**

Vds A500 + ext A501 + 1083 S + 200 dks + souris + tapis + 2 joyq px : 4 000 F. **Benoît CIARAMELLA, rue Basse, 30430 Barjac.**

Vds A500 + 1 mo + moni. coul. + lect ext + 100 disks + souris + joys tbe px : 2 200 F. **Jean-Rémi SAVOIE, 7, rue Albert Priolet, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.21.90.**

Vds Amiga 2000 B + HDS 2 mo + 2 Ddrives + 1084 S + joys + souris + docs + 200 logs px : 5 800 F. **Jean-Marc GAUCHER, 57, rue du 8 mai 1945, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.23.62.**

Vds Amiga 2000 + moni. coul. + Drive + 100 disks + câble minitel : 4 000 F. **Laurent CHAPRON, 6, rue des Primevères, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.47.58.**

Vds A500 + ext 512 ko + lect ext + action replay MK3 + 20 jx + souris px : 2 800 F. **Laurent LANZA, 101, rue Edouard Vaillant, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.96.01.64.**

Vds A500 1 mo + lect ext + 2e souris + housse + câble null modem + nbx log px : 2 000 F. **Olivier ROUX, 1, square Camille St-Saens, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.31.23.**

Vds A500 + moni. 1083 S + ext 512 ko + 100 disks px : 3 000 F à déb. **Christian BARRETEAU, 1, bis rue Maurice Thorez, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.52.78.**

Vds A500 tbe sauf lect disq HS + alim. + câble périt. + monit. SC 1425 + nbx jx px à déb. **Lionel CREMEL, 5, sq. Maurice Ravel, 76240 Le Mesnil-Esnard. Tél. : 35.70.57.09.**

Vds jx à bon prix sur A500 et 500. **Hakim KHAMARI, 109, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.25.46 (Ap 18 h)**

Vds A500 + ext + 3 btes de rangt + 2 joys + 1 souris + nbx jx (Street 2, Lemmings 2) px : 3 000 F. **Didier MAJEROWIEZ, 43, av. Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.45.90.**

Vds jx pour A500. **John PYTKIEWICZ, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St-Julien-les-Metz.**

Vds orig. Amiga : Darseed : 250 F, Agony, Larry 5, Blackcrypt px : 100 F Heart of China : 130 F. **Benjamin MEYER, 25, quai de l'hôtel de Ville, 74700 Sallanches. Tél. : 50.58.22.23.**

Vds A500 plus avec Switch de Roms, 1 mo de Ram, souris + jx px : 2 600 F. **Thomas JARDIN, 17, av. Belleforière, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.73.35.**

Vds A2000 + 3 meg. mem. + HD 42 meg. + A2630 68030 25 mhz + Ram 32 bits 2 meg. + disks px : 13 000 F. **David BERCIER, 4, impasse Saint-Simon, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.38.19.**

Vds sensible Soccer sur Amiga px : 140 F ss gar. **Mike AGHAZARIAN, Lotissement La Fuont, 290, rte de Grasse, 06220 Vallauris. Tél. : 93.64.89.28.**

Vds A500 + ext 4 mo + souris + nbx jx px : 3 000 F. **Robert GUILLERAULT, 6, rue Alphonse Naudin, 51100 Reims. Tél. : 26.02.45.47 (Ap. 19 h)**

Vds A500 + câble + ext 1 mo + man. + souris + nbx jx + util. et doc : 1 650 F ou éch. PC 286 VGA DD. **Titis BENGMAH, 3, allée de Provence, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 46.95.17.09.**

Vds ou éch. jx util. sur A500 env. un disk pour liste. **Patrick LEGARD, 44, rte d'Aspremont, 06690 Tourrette Levens.**

Vds A500 plus + 3 jx orig. neufs 2 000 F. **Eric SYORD, 8, rue de Verneuil, 60700 Fleurines. Tél. : 44.54.10.14 (le matin)**

Vds ou éch. jx sur Amiga Atari STE. **Nadine SALINAS, 9, bd Jacques Cassone (St-Henri), 13016 Marseille. Tél. : 91.03.74.37.**

Vds pour A500 ou 500 + DD 52 méga + 2 mo Ram + nbx jx, util., trait, démos px : 3 500 F. **Christophe THOMAS, 28, rue du Château, 45500 Arrabloy. Tél. : 38.67.37.74.**

Vds A2000 + DD 20 mo + PC-XT + lect 5.25 + 100 disq. + joy px : 3 000 F vds moni. NB px : 500 F. **Jérôme LERON, 25, bd Vivier Merle, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.40.00.**

Vds A500 plus (1 mo) + moni. coul. + lect ext + nbx jx + adapt. + bouquins px : 2 950 F (ss monit. : 2 100 F). **Vincent FRISON, 22, rue du Sergent Bauchat, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.59.66.**

Vds jx Amiga orig. Dune, Another World... + bible de l'Amiga + action Replay II (px à déb.). **Thomas LEROY, 115, rue Emile Zola, 62160 Bully. Tél. : 21.29.12.55.**

Vds A500 + 1 mo + souris + câble alim. + câble péritel + 130 disks tbe px : 2 800 F. **Loïc MAGNE, 12, rue Charles de Gaulle, 78680 Epone. Tél. : (16-1) 30.90.04.70.**

Vds A500 2 mo + 2e lecteur + souris + joypad + joys + revues + 1000 disks px : 2 900 F. **Alexandre OSTO-PINKA, 7, cité Jean Gremillon, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.70.81.**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + joy + 200 disks + bte rangt + 60 revues etc px : 4 000 F. **Gilles FERRADOR, 12, rue des Puiseux, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.00.60.**

Vds A600 + ext 1 mo (val : 2 450 F) ss gar. + nbx softs (jx, util) px : 1 700 F. **Benoît ESTRADE, 8, rue Rosenberg, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.20.03.**

Vds A500 + ext + 100 disks + joy px : 2 400 F à déb. vds Sampler 250 F carte midi 200 F. **David LOMBARD, Clarafond Sales, 74150 Rumilly. Tél. : 50.01.23.26.**

Vds orig. Amiga (croisière : 150 F; Disc : 50 F; The 7 Gates of Jambala : 50 F) ou le tout : 200 F. **François-Manuel FAURE, La Croix du Rocher, 38700 Le Sappey-en-Chartreuse. Tél. : 76.88.82.45.**

Vds A500 + moni. coul. + ext 1 mo + drive ext + Citizen 120 D + jx + disks + man. tbe px : 6 000 F. **Frédéric LANCLAS, 16, rue François Mansard, 92350 Le Plessis Robinson. Tél. : (16-1) 46.30.02.56.**

Vds A500 + ext + moni. révisé + clavier neuf + 2 joys + souris + nbx jx px : 2 800 F. **Vincent TOUCHARD, 55, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.59.85.**

Vds A500 V 1.3/2.0, HD 100 mo fast, flicker free vid., acc., VXL30 25 mhz, moni. Nec multisync ens. ou séparé. **Michaël NANDZIK, 203, av. 25 RTS, 69009 Lyon. Tél. : 78.47.17.88.**

Vds jx & utils Amiga à prix sympa. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds A500 + moni. 1084 S Ram 1 mo joys + souris + jx orig + btes de rangt + 170 disks + livres. **Jean-Baptiste, 8, sq. Monsigny, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.77.85.**

Vds A2000 + moni. coul + impri. Epson + carte + lect + 190 disks + meubles + joys tbe px : 6 000 F. **Stéphane REMOND. Tél. : 85.44.44.04.**

Vds A500 + ext 1,5 mo + 1083 S + drive ext + joy Séga + Amos Basic Comp + nbx jx orig. px : 3 000 F. **Alain TESSIER, 5? RUe de l'ILe de France, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.74.48.73.**

Vds jx sur A500 à très bas px. Env. tbre pour liste. **Frédéric MAZERAT, 48, rue Jean Jaurès, 27340 Pont de l'Arche. Tél. : 35.23.14.84.**

Vds, éch. jx Amiga, cher. contacts SNES. **Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.46.94.37.**

Vds A500 + ext 512 K + moni. coul. 8833 + 2 drive + 80 jx + Joy + bte rangt tbe px : 3 000 F. **Franck SCHMITT, 13, domaine de Château Gaillard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.75.23.**

Vds A500 + ext 1 mo + souris + 3 man. + alimentation tbe faire offre. **Fabrice CHICHPORTICH, 40, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 48.29.81.80.**

Vds A500 + moni. coul + ext + lect 5 1/4 + 3 1/2 + émul. PC 28 b + 150 jx + cass. px : 4 000 F. **Lionel SCARICI, 17, av. du Cef St-TThys, 13010 Marseille. Tél. : 91.45.00.60.**

Vds A500 + ext mém. 500 k + meuble + nbx jx + boîtes rangt + moni. 1084 S coul. px : 4 000 F. **Patrice DUFLOT, 5, allée des Houlettes, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.11.06.**

Vds jx, utils, DP et démos sur Amiga à px canons! Env. D7 + timbre pour liste. **Guillaume et Thibault SEVE, 6, impasse des Lauriers, rue des Petits Champs, 71850 Charnay-les-Macon. Tél. : 85.34.69.64.**

Vds jx Amiga à très bas prix. **Franck HODAN, 9, rue de Montretout, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.22.80.**

Vds orig. Amiga : Epic, Croisière, Samuraï, Maupiti, Indy 3, Battle Isle, Oper Stealth + CD, Amos : 30 à 100 F. **Hugues NOURRY, 33, rue Hoche, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 40.84.84.37.**

Vds A500 + ext 512 ko + accessoires + joy + nbx jx px : 2 000 F. Ach. ext 1 mo ou plus pour A500. **Albert LY, 19, rue 14 juillet, CH 219, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.84.10.**

Vds A500 + ext 512 K plus nbx jx. **Club CHODIE, BP, 23, 6200 Chatelineau, Belgique.**

Vds A200 B 52 mo de Ram propage + kw + nbx logs + Genlock en cadeau 100 disquettes DP px : 12 000 F. **Daniel SAUER, 24, rue Kageneck, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.36.79.**

Vds DD 2.5 88 mo pour A600 ou A1200 neuf, jamais utilisé px : 1 900 F. **Patrick LAMI, 22, sq. du Nord, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.12.65.**

Vds A500 2 mo + DD 20 mo 2 mo de Ram + bible + Rom 2.0 + adp. joy, souris + 2 joys + amos + 2 boîtes + 300 disk + nbx jx. **Yannick NOEL, 16, rue de La Sirène, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.66.02 (Ap 18 h)**

Vds nbx jx Amiga cher. contacts Nintendo. **David CHEREL, 14, rue Fardel, 22120 Pommeret. Tél. : 96.34.36.78 (Av. 19 h)**

Vds A500 + moni. coul. extension, lect ext, 400 disks, boîtes de rangt, divers px : 3 500 F. **Stéphane WILLEMIN, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.29.02.**

Vds A2000 + 1083 S + 5 wist 24 + 2 joyst + logs CDP 4 + kword 3 + maxi 4 + nbx jx val : 1 400 F px : 8 000 F tbe. **Stéphane LEON, 13, rue d'Arras, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.43.59.84.**

Vds extension mémo 512 K +horologe pour A500 px : 150 F. Impri. MT 81 Comp. Epson px : 600 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis Lavugade, 94360 Bry/Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.**

Vds pour Amiga carte HCD + zorro 2, 6 még a 2 900 F avec DD 120 M 5 700 F. **Marc DUBOIS, 121, bd Emile Zola, Ent 5, 54520 Laxou. Tél. : 83.41.41.47.**

Vds A600 + 100 disks (démo, jx, utils), 2 man., tbe ss gar. px : 2 500 F à déb. **Sébastien GUILLAUME, 1, clos des Graves, rés. Les Vignes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.96.06.**

Vds A500 + ext + 512 ko + moni. + 2 joys + souris + 100 disks px : 3 500 F à déb. **Grégory SAINT-PE, 68, rue Hector Berlioz, 59111 Bouchain. Tél. : 27.35.86.28.**

Vds Amiga 2000 DD 20 mo 3 lect. int. action Replay 3. Jx, utils. **Jean-Claude PESCHET, CES, C. de Vivonne, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.84.03.52.**

Vds jx sur A1200 et A500/600. Env. timbre à 2,50 F cher. jx sur A&200. **Yann LEROUX, 8, rue Kermenou, 29600 Plourin-les-Morlaix. Tél. : 98.72.50.34.**

Vds A500 + ext 512 ko + joys + souris + jx px : 1 900 F vds lecteur 3 1/2 px : 400 F. **Jérôme PRIN, 11, rue Jean Baptiste Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.**

Vds Amiga 2000 B WB 2.04 + ext. 4 mo + 1084 S + carte PC-XT + 5 p 1/4 + DD File card PC 30 mo px : 7 000 F ou sép. **Sylvain WERDEFROY, 1, place Chailly, 77150 Lesigny. Tél. : (16-1) 60.02.13.34.**

Vds A2000 B 4 mo Ram + Action Replay 3 + joy + impri. + nbx jx px : 7 000 F à déb. **Emmanuel VIBERT, 4, impasse des Alouettes, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.55.53.97.**

Vds Amiga 600 1 mo de Ram + 6 jx 2 300 F à déb. **Louis AFONSO FERREIRA, 1, rés. le Belair, 95540 Mery-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.32.40.**

Vds A500 1 mo + 2 joys + 500 D7 jx + répertoire + 5 btes : 4 000 F. **Franck ERDUS, 89, rte de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.11.29.**

Vds A500 + moni. coul. 1083 S + impri. Epson LX 850 + nbx jx, utils + souris px à déb. **Richard MION, 18, rue Mozart, 22440 Trémuson. Tél. : 96.94.94.32.**

Vds A500 + ext 512 K px : 1 800 F + lect 5" 1/4 + 400 disks pleins : 1 200 F + DD 105 méga SCSI px : 2 300 F. **Jérôme LEBLANC, 8, rue Albert Camus, 38320 Eybens. Tél. : 76.25.08.74.**

Vds A500 1 méga + 40 jx (Flashback...) + 2 joys + utils (Deluxe Paint 4...) tbe px : 2 350 F. **Olivier JOHANNY, 48, rue de la Charité, 69002 Lyon. Tél. : 78.38.37.52.**

Vds jx sur Amiga à très bass prix. **Pierre BOUDRIE, rue du Maquis, 82350 Albias.**

Vds scanner + ext 2 mo Golden image Amiga : 3 000 F vds MD + 7 jx px : 2 000 F vds CBS + jx etc... **Hervé SEGUIRAN, Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds env. un disk et un tbre pour liste possède jx compatible A1200. **David VIDAL, 404, ch. du Coteau des Cazes, 12400 St-Affrique.**

Vds A500 plus + souris + péritel + jx tbe px : 3 000 F. **Jean-Louis LOUPIAS, 1, impasse du Pavillon, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.72.51.24.**

Vds jx à bas prix sur Amiga. **Jimmy BROUCKE, 5, av. Jean-Moulin, 13580 La Fare-les-Oliviers.**

Vds Amiga 2000 B 68030 5 mo + HD Trump Card Pro 105 mo + A2320 avec moni. VGA + avide 012 tbe. Vds modem V32 B. **François LE BEC, 29, rue de la Traquette, B1, 49100 Angers. Tél. : 41.48.59.31.**

Vds A500 + monit. 1084 S + ext + lect ext + 500 jx px : 6 000 F à déb. **Philippe LARIVEN, 22, rue Théophile Letiec, 91520 Egly. Tél. : (16-1) 43.55.59.59.**

Vds jx orig. Amiga (liste sur demande) + Alone in the dark (PC) px : 200 F (port compris). **Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Vds A500 plus + Kit Rom 1.3 + 30 disc + joy px : 1 500 F. **Jean-Charles BAUDRY, 109, rue de Colmar, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.85.72 (Ap. 19 h)**

Vds A500 + 1084 S + extension + lect. ext. + nbx jx + utils + housses + rangt px : 3 900 F. **Fabien POT, 11, rue François Millet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.44.78.**

Vds A500 IMG + sec. lect. + moni. coul. + impri. Star LC 20 + 200 disquettes + joy px : 5 500 F. **Pierre-Etienne JAY, Le Bourg, 38380 St-Christophe sur Guiers. Tél. : 76.66.00.53.**

Vds jx Amiga à prix ridicules vds Emulateur IBMPC (1 mo) 80 F (+ PC Globe) rép. ass. **Emmanuel ALCARAZ, Chez Maestro, 18, le Collet Blanc, 13119 St-Savournin. Tél. : 42.04.61.71.**

Vds Amiga 600 tbe ss. gar. px : 1 700 F vds impri. Canon jet d'encre BJ 20 neuve px : 2 290 F ss gar. **Nicolas AIME, 46, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.21.22.**

Vds jx et util. sur Amiga. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds A500 1 méga + log tbe px int. SMS + 5 jx tbe px int. PC engine GT + 5 jx tbe. **Régis MECHINEAU, 42, rue Mozart, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.**

Vds jx utils et DP pour A500 et A1200 bas prix env. timbrée pour liste ach. log. pour A1200. **Jean-Luc BERGER, 56, bd des Aiguillettes, 54600 Villers-les-Nancy.**

Vds logs (utils & jx) not. manuels sur Amiga liste contre timbre 2,50 F. **Nacer MEZAGHCHA, 14, rue Louis de Vignet, 73000 Chambery. Tél. : 79.62.40.81.**

Vds sur A500 jx utils et démos à prix intéressants. **Stéphane BONNEVAULT, 16, allée des Corsaires, 27100 Val de Reuil.**

Vds A500 + ext 1 mo + nbx jx + 1 joy + 1 boîte rangt px : 2 700 F à déb. **Michaël AMBROSETTI, 7, rue Jean-Baptiste Rendux, 91200 Athis-Muns. Tél. : (16-1) 60.48.10.18.**

Vds jx sur C64 disk, px très intéressants, liste sur disk sur dem. contre timbre. **David LEUCHART, 20, rue du clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds jx sur A500 à très bas px. **Stéphane CAILLOT, 19, rue Olympe de Gonges, Gollo Meru. Tél. : 44.22.28.80 (Ap. 18 h)**

Vds A500 + ext 512 ko + moni. coul. 1083 + 130 dsk + joys px : 2 500 F (tbe). **Jean-Marie MICOUD, 15, rue d'Oraison, St-Ouen l'Aumône. Tél. : 34.64.58.03.**

Vds Wargames Amiga : Perfect général (Comp. 500, 500 +, 600); Battle Isle + Datadisk; Realms px : de 80 à 150 F. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds A500 plus + ext 3,5 mo + 1084 S + 2e lect + Rom 1.3 et 2.0 + Sampler stéréo NKII + Réal 3D Pro + nbx utils px : 6 500 F. **Jean-Jacques ALBOU, 5, rue Théodore de Banville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.90.42.**

Vds jx à bas prix sur Amiga. **David ROBACHE, 8, lot Moletrincade, 81370 St-Suplice.**

Vds jx nbx à très bas prix sur A500. **Franck RISTAT, 24, rue du 11 novembre, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.15.53.**

Vds A2000 + GVP Combo 322 (68030-25 mhz) + HD 52 M + Mem. 6 M 32 bits + 1084 S moni. + 2 ND drive + digitalizer px : 19 000 F. **David BERCIER, 4, impasse Saint Simon, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.38.19.**

Vds A2000 B + moni. 1084 S + carte A2286 + lect 3" 1/4 + Nb 2 jx px : 4 000 F en cadeau 2 joy Quickshot. **Morgan MICHEL, 31, rue de la Mairie, 37520 La Riche. Tél. 47.37.27.06.**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + souris + 300 disks + bible Amiga : 3 500 F tbe. **Sébastien SICHER, 19, av. Billotte, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.01.72.**

Vds Amiga 2000 + 2 lect int + 200 disks + 2 joys + 1 souris + Street Fighter II px : 2 800 F. **Jérôme GUEDJ, 64, rue Roublot, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.52.64.**

Vds A500 + 2 mo + HD 52 mo + DRV ext + 100 DSK + sampleur + man. + 2 souris + Emul. minit px : 3 500 F. **Benjamin YANG, 4, rue du Jura, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.24.16.**

Vds A500 1 méga + lect ext + moni coul + nbx disks px : 3 000 F. **Régis HERRMANN, 43, rue de Sarlat, 67920 Sundhouse. Tél. : 88.85.27.96.**

Vds A500 + moni. coul 1084 + ext 512 K + jx et logs + 2 joy + souris px : 2 500 F. **Madeleine KOUSSIH, 5, bd de Noisy le Grand, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.04.40.72.**

Vds A500 + ext 512 ko + moni. coul. 1083 S + souris + housses + 30 jx orig. px : 4 000 F. **Alain SCORDEL, 32, av. Alexandre Dumas, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 30.37.55.73.**

Vds A500 + 512 ko + jx px : 1 800 F. **Gilbert OKARO, 55, rte de Saint-Germain, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.02.83 (Ap. 18 h)**

ATARI

Vds 1040 STE + moni. coul. + souris + joy + 50 disq. (jx, musique, dessin, utils, émul. PC) tbe : 2 200 F. **Christophe LERICHE, 19, rue Ruhmkorff, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.31.01.97.**

Vds 520 STE sans écran + souris + joys + 50 jx (simul. multiples, aventures etc...) : 1 200 F. **Stéphane HAYER, 16, av. Bernard Palissy, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.37.84**

Vds 520 STF + souris + joys + jx + disquettes vierges. Px : 1 400 F. **Marc LEROUX. Tél. : 50.68.76.53.**

Vds pour ST jx, utils à bas px. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre Medoc.**

Vds 1040 STE + souris + simul. + 14 jx (F19 Indiana Jones III...) : 3 000 F ss gar. **Olivier TAGLIAFERRO, 30, bd Julien Rancurel, La Barasse, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.21.24.**

Vds jx ST orig. 100 à 150 F tbe. Epic, Hook, Indiana Jones, etc...). **Jean-Christophe BRUN, 75, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél. (16-1) 45.77.78.74.**

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1425 + 100 jx + utils + 30 disquettes vierges + souris + joys. Px : 2 800 F. TBE. **Philippe KERSUAL, 129, bd d'Aulnay, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.47.74.29.**

Vds 520 STE + man. + manuels + jx orig. + utils (mus. textes) tbe px à déb. **Sébastien SCHAEFFLER, 16, Grand'Rue Rech, 57430 Sarralbe. Tél. : 87.97.92.10.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + Ultimate Ripper + 2 joys + livres + souris + tapis + nbx jx. Px : 4 000 F à déb. **Alexandre MAI, 12-14, av. Montesquieu, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.38.09.**

Vds sur STE 520 et 1040, Oxydishar 2, Sleepwalker, Epic 2, Preview, etc... + Doc. Rapide et sérieux. **Jean-Luc GEBLEUX La Respelido, Campagne Tronc, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.21.42.**

Vds Atari 1040 STE + nbx jx + lect. ext. + impr. GR 100A + rallonge, bte, tbe. Px : 2 500 F. **Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.29.17.**

Vds jx à bas px pour ST. Liste contre timbre. Sérieux et rapide. **Jean-François BITU, 147, impasse Malherbe, 61100 Flers. Tél : 33.65.61.35**

Vds 1040 STE + souris + joys + utils + jx (Toki, Bat 2, SW4...). Px : 2 000 F. **Yohann ELLOIN, 6, rue Jacques Vignole, 80090 Amiens. Tél. : 22.46.39.25. Ap. 19 h.**

Vds 520 STE + joys + mousse + 2 livres Atari 50 F + Ware + nbx jx + demos. Px : 1 990 F. **Emmanuel CHAPPE, 60, rte de Fresnay, 61000 Saint-Germain-du-Corbeis. Tél. : 33.26.32.53.**

Vds Atari 520 + moni. + meuble + 80 revues + man. + souris + 50 disks vierges + 300 jx. Px : 4 000 F. **Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

Vds nbx jx sur ST (orig.) de 50 à 180 F. Vds utils, Ultimate Ripper + Ring. **Jean-Luc CLERC, rue Pierre Loti, 47110 St-Livrade. Tél. : 54.01.38.35.**

Vds STE coul. tbe + très nbx jx + btes rang. : 2 000 F ou avec moni. : 3 000 F. **Grégory PICAVET, 5, rue Jean de La Fontaine, 59560 Comines. Tél. : 20.39.26.57.**

Vds Mega STE 4/48 + moni. coul. + hte rés. + impr. LX 800 + digitaliseur + Softs. **Ollivier HESSE, 24, rue du Stade, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.21.03.**

APPLE

Vds Apple 2C, lect. 5,25, écr. mono + jx + tableur + tr. textes + joys + souris + docs + Chatmauve. Px à déb. **Nicolas GASCHET, 22, rue de la Cloche Rouge, 41100 Vendome. Tél. : 54.77.35.27.**

Vds Mac Plus + lect. + clavier + souris + tapis. Px : 5 000 . **David AUGERON, 6, rue Gilbert Landry, 86110 Mirebeau. Tél. : 49.50.50.44.**

Vds pour Mac log. Works avec licence 600 F. Pour PC log. Pratic Gest. Faml. 300 F. **Erick CUSSON, Abbaye St-Rémy Ronquerolles, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.34.82.**

PC

Vds jx PC Alone, King Quest. IV, Eyes 2, Quest Glory 3, Holmes KGB, Monkey 2, Lur of Tempresse, etc. px : 100 F le jx. **Rudy VITOUR, 48, rue du Romare, 78120 Orcemont. Tél. : (16-1) 34.85.93.36.**

Vds PC 286/12 VGA 256 coul. DD 20 mo 2 lect. 3 1/2 + 5 1/4 + souris + logs + jx px : 5 000 F. **Ronan SYLVESTRE, Kéranroué Erdeven, 56410 Etel. Tél. : 97.55.48.82.**

Vds PC 1512 SD écran coul. CGA + souris + intégral PC + manuel le tt tbe px : 1 700 F. **Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41 (H.R.)**

Vds sur PC VGA : Espagna 92 (150 F), Countdown (140 F), ... + revues liste contre 1 timbre. Tbe. **Eric PIGUET, 28, rue de la Résistance, 71850 Charnay-Les-Macon. Tél. : 85.34.30.41.**

Vds PC 1512 SD écran coul. GGA souris nbx hx util. manuels tbe px : 3 500 F. **Muriel ANTONELLI, 21, rue du Commerce, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.84.93.33.**

Vds jx PC orig. : F15 Eagle 3 : px : 250 F. Inca : 250 F, ach., éch. jx PC ach. Nintendo moitié prix. **Ardehir ROJJ, 20, rue du Commandant René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.**

Vds IBM PS1 286 Ram 1 mo DD 30 mo VGA coul. souris Dos 5 Works 2 Windows Pctools + jx px : 4 900 F. **Anne-Marie GERBAUD, 23, rue Alphonse Penaud, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.31.74.57.**

Vds jx PC orig. VGA 200 F : Curse of enchanti A-KQ6 Kyrandia Dark Seed-Sherlock Holmes-Startrek. **Audrey IMBACH, Le Sous-Bois, n° 8, chemin du Jas de Rhôdes, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.01.58.**

Vds PC S turbo 2 + DD 20 mo + lect. 5" 1/4 + écran CGA Phoenix + clavier 101 touches px : 1 500 F. **Isabelle LABARRE, 12, cité Firmin Bourgeois, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.38.13.79.**

Vds jx PC 3 1/2 : Space Q4 ; Dune 1 & 2 ; mon. Jey 2 ; Indy 4 ; MM3 ; Op. Stealth ; KGB ; WC2 ; Holmes... bas prix. **Baptiste BREDY, 46, rue Brise Pain, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.47.20.**

Vds PC 2086 2 lect. VGA 14" coul. + log., Mouse, Doc. px à déb. cher. donateur de vieux matériel. **Yann GORNARD, 36, rue Kruger, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.72.99.**

Vds DD Quawtum ss mo val. : 3 000 F px : 1 700 F. **Olivier BENEZECH, 81, galerie des Damiers, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.41.08.**

Vds moni. VGA mono px : 400 F + carte joys : 50 F + Mig 29 Fulcrum : 100 F. **Filinto ROLA. Tél. : 84.21.39.16 Ch. 125**

Vds carte son Adlib pour PC tbe. **Dan KARSENTY, 1, rue Emile Deschamps, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.02.47.**

Vds PC 386SX25 2 mo, Ram, DD 40 mo, lect 3 1/2, SVGA + carte, souris, port joyst, son Adlib. px : 5 500 F. **Igor JANCOVIC, 9, allée Denis Papin, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.95.57.**

Vds PC 386SX25 + 2 DD 120 mo + 2 lect + VGA 4 000 F ves jx PC OR : ulti Under 2 : 190 F port compris. **Laurent ASSALI, 12, rue de la Botte, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.34.37.**

Vds 386 DX 40, DD 105 mo (14 S), 5 1/4, 3 1/2, 4 mo Ram, 128 ko cache, Svga (1024 x768), Dos V, Win3.1 + nbx px : 10 000 F à déb. **Luc DE MAILLARD, 14, rue Saumenude, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.92.14.38.**

Vds jx Comanche sur PC px : 250 F tbe. **Thierry LONGIS, 75, rue Jean Mermoz, 44230 Saint Sébastien s/ Loire. Tél. : 40.34.26.66.**

Vds nbx jx orig. pour PC : Comanche Eternam Shadow of the Comet etc.) dès 100 F. **Chantal HIEST, 16, résidence Bois Comptois, 62880 Annay-sous-Lens. Tél. : 21.28.53.17.**

Vds sur PC Sound Blaster 16 bits neuve jamais servi + log. d'application et matériels px : 1 700 F. **Nicolas BERTHOZ, 7, allée de l'Huveaune, 13470 Carnoux. Tél. : 42.73.68.76.**

Vds Shadow of the Comet tbe orig. doc px : 290 F (pour PC & compat). **François RAUSCHER, 13, rue St-Nicolas, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.61.63.**

Vds jx PC : Fis 3 250 F, Star Trek 150 F, Balance of Power 100 F orig. **David LAZIMY, 71, av. Emile Zola, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.63.39.**

Vds jx orig. pour PC comp. Incrédible machine 100 F Transartica 100 F. **Emmanuel VERGE, 7, rue du Brandon, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.98.04.89.**

Vds ou éch. contre PC Apple 2E 128K impri. Duodisk, Appletelli, souris, Feline. **Olivier DUCLOY, 4, lotissement l'Estanyot, 66420 Le Barcares. Tél. : 68.86.32.32.**

Vds ordi. de poche PC-1211 Sharp program. en basic avec 3 manuels px : 250 F. **David DI GIORGIO, 9, allée du Jardin, 35830 Betton. Tél. : 99.55.70.52.**

Vds PC 286 At Aricsson DD 20 mo DS 5" 1/4 + jx et disquettes px : 1 500 F. **Nicolas LAVARRA, 178, rue du Docteur Bauer, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.92.09.**

Vds sur PC Lomm 130 F et l'Arche du Captain Blood 70 F. **Bruno COLLINS, 23, rue du Caire, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 40.28.06.82.**

Vds jx PC 3"5 Xwing Comanche Dday Gpf Harrier task 1942 etc. px : 200 F foot Amer Atac Links pro. px : 150 F. **Gilles LARCHER, 9, résidence du Confluent, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.74.80.54.**

Vds jeu PC : WC2, Dune, Quest. Glory 2, Darklang, Col Bequest, Populous + Data, op Stealth, Cadaver, Draken : 150 F. **Bruno CHAPELLE, 3, rue de la Veillé, 95800 Cergy St-Christophe. Tél. : (16-1) 30.32.86.47.**

Vds jx orig. sur PC : MM4 et UW2. px : 300 F pce ou 500 F les 2. **Jalil LARAKI, 18, rue JJ Rousseau, 75001 Paris.**

Vds PC 286 Tandy 120 ko écran UGA nbx log. et util. 3 500 F à déb. très peu servi. **Régis DUBOIS, 18, av. du Bois de Chigny, 77600 Chanteloup-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.30.98.64.**

Vds 386 DX 33 MHZ 40 mo DD 64 ko cache 2 lecteurs 3 1/2 5 1/4 écran Nec super VGA imp. 24 Aig 2 mo Ram px : 7 500 F. **Saint-Cyr SADELER, 11, rue Dailly, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.03.82.**

Vds 486 SX 25, 4 mo Ram, DD 125 mo, SVGA 1 mo, Mem. cache 128 ko, carte, son 2 lect. px : 10 000 F + log. **Philippe ROBERT, 4, hameau du Rougeau, Plaine des Ormes, 77176 Savigny-Le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.01.96.**

Vds jx orig. pour PC 3.5 : Ultima Underworld : 250 F ; Might Magic 3 : 250 F ; X-Wing : 300 F, 700 F. **Thierry COLOMBA, 15, av. de Tarente, App. 35, 29200 Brest. Tél. : 98.47.25.70.**

Vds IBM PS1 386 SX 20, DD 40 mo, Ram 2 mo, écran VGA, nbx log, px : 6 000 F. **Laurence SABBADINI, 17, rue Deauville, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.37.46.**

Vds PC 486 DX 33 4 mo DD 120 VGA Sony SB pro 2 souris joys nbx orgx (WC 2 U7 F 153 Uw 2 OS 2 Word 2...) px : 9 000 F. **Olivier SEGOUIN, 10, bd de l'Ile de France, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.92.59.**

Vds jx ou éch. PC VGA orig. : Eye II, Cadavre px : 150 à 200 F 3,5". **Florentin DE LOPPINOT, 6, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.51.43.**

Vds orig. PC 3,5" : Dune II et Rome 92 AD 275 F pce. 500 F les 2. **Nicolas VION, Rés. Efidis, B.P. 51, 78351 Jouy-en-Josas cedex. Tél. : (16-1) 39.67.84.17.**

Vds PC Amstrad, écran VGA, lect. 3'1/2, DD 40 méga, souris, jx, px : 1 300 F. **Paul DELLA-VALLE, 1, rue Duvergier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.44.63 (Ap. 18 h 30)**

Vds jx PC : Perfect Général, Dday, Siège, Realms, Sherlok Holmes, Crime City, Combat Classics, 200 à 250 F. **Eric, 77, Villeneuve le Comte. Tél. : (16-1) 60.25.01.44.**

Vds jx PC de 50 F à 100 F. **Sébastien LACHE, 16, square de Tours, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.15.23 (Ap. 18 h)**

Vds Tandon 386 SX 20 VGA coul. Ram 2 mo HD 40 mo Adlib souris Windows 3.1 dos 4.0 px : 5 000 F. **Laurent LALLEMAND, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.24.86.**

Vds nbx jx orig. pour PC, Alone in the Dark : 150 F, F 153, 150 F, etc. liste sur demande. **Fabrice PREVOT, 14, allée du Jardin Anglais, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.02.10 (w.e)**

Vds jeu orig. Bargon Attack pour PC 3 1/2 : 100 F port compris. **Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigelée, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39 (w.e)**

Vds PC 5286 Amstrad + moni. coul. + DD 40 + Dos 5 + 2 joys Analog. + nbx log. px : 5 000 F. **Denis DELEGLISE, Bazoches sur le Betz, 45210 Ferrières. Tél. : 38.96.80.07.**

Vds PC : portable 286/16, 2 mo, DD 20 M, Windows, Excel, Works, MP, jx, souris : 3 500 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.**

Vds PC 1640 Amstrad coul. Ega lect. 3 1/2 et 5 1/4 + impri. MPS 1000 + jx + souris + joys + manuel px : 3 000 F. **Laurent HEINRICH, 45, rue Gabriel Vilain, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.20.27.**

Cher. contacts sympas pour vte ou éch. jx et util. sur PC. env. listes. **Antony DO, 11, square Pasteur, 93400 Saint-Ouen.**

Vds jx sur PC. **Jean Noël, CAEYMAN, 21, av. Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.**

Vds PC 1512 mon. mono. 1 lect + souris + nbx jx et util. 500 disk px : 1 500 F. **Hervé VANDERNOOT, 267, cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.82.83.**

Vds jx sur PC (X-Wings Stunt Islande) etc. **Anthony ROZIER, 24, petit Chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds PC Tandon 386 SX 20 Copro DD 110 Ram 5 mo 2 lect. HD SVGA coul. impri. Epson jx et prog. tbe px : 9 000 F. **Rémy CHIBOIS, 1 ter, av. de l'Etang, 78320 Le Mesnil Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.99.13.**

Vds carte son type Adlib pour PC avec mini-HP et Drivers px : 300 F. **David LUGEZ, 3, allée des Bleuts, 27110 Le Neubourg. Tél. : 32.35.26.29.**

Vds pour Sharp PC-E500 : câble de liaison avec PC/ Amiga pour 250 F + carte Ram 128 ko : 450 F. **Olivier BERTRAND, 9, rue la Gravette, 12700 Cap Denac. Tél. : 65.80.86.23.**

Vds PC 386-33 DX, 4 mo, SVGA + souris + joy + nbx jx et util. (XL 4 ; Win 3.1, F-15 3,...) tbe : 7 790 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Birhakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds PC AT 16 mhz VGA coul. Ram 1M Dos 5, Windows 3.1, Works 2 Bargon Attack, Lemmings, etc... 3 900 F. **Rubin SFADI, 386, rue Paradis, 13008 Marseille. Tél. : (16-1) 91.22.27.57.**

Vds PC 386 DX20 DD65 4 mo, lect. 3 1/2, souris, nbx logs, px : 6 000 F. **Didier RICHE, 72, av. Victor Cresson, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.29.11.62.**

Vds jx PC orig : Bargon, Eternam, Crois 1, Voyag. du TPS, Tortues Ninj. **François ALBERS, Lotissement Malpertuis, 25190 Liebvillers. Tél. : 81.96.54.32.**

Vds pour PC DD 760 Meg, 120 Meg, 210 megs neufs, ss gar. à très bas px : 120 Meg : 1 700 F. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds 386 DX 40 mhz, 128 ko, 4 mo Ram, HD 155 mo, écran et carte SVGA (512 ko) 14", souris, dos 6, ss gar. px : 7 000 F. **Stéphane AMROUCHE, 9, allée des Mésanges, 78110 Le Vesinet. Tél. : (16-1) 39.76.34.69.**

CPC

Vds jx et compil sur CPC 6128 de 80 F à 150 F. **Stéphane MESTRE, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82.**

Vds CPC 464 coul. + DMP 2000 + 300 jx + joys + manuel. Faire offre. **Laurent HANY, Musse, 49800 Andard. Tél. : 41.76.78.09.**

Vds 6128 coul. + 20 jx + util. + impri. tbe : 1 200 F. **Loïc GARNAUD, Vadalle, commune d'Aussac, 16560 Tourriers. Tél. : 45.20.66.46. (W.E).**

Vds CPC 6128 + 40 jx et util. + man. + manuel + moni. coul. tbe : 1 600 F. Recher. écran VGA. **Julien GRUGEON, 23, résidence Véronique, 80680 Saint-Fuscien. Tél. : 22.09.57.26.**

Vds CPC 6128 coul. + souris AMX + digitalisateur video + synthe vocal + nbx jx : 3 200 F. **Stéphane LESAGE, rue des Monts Jura, Chatillon-en-Michaille, 01200 Bellegaroe. Tél. : 50.59.74.64.**

Vds CPC 6128 coul. 2 500 F tbe + moni. + 50 disk + boîte de rang. + manuel. **Cédric HYLAIRE, 26, rue du Canal, 77167 Bagneux-sur-Loing. Tél. : (16-1) 64.28.20.40.**

Vds pour CPC 6128 jx orig. 25 F pce, comp. 35 F. Liste sur demande + timbre. Vds clavier 6128 500 F. **Didier THEBAULT, Le Pey, 49370 Le Louroux Beconnais.**

Vds 6128 CPC + moni. coul. + manuels + joys + 60 disks (jx, utils). Px : 1 500 F. **Christelle VARBOUX, rue Paul Vaillant Couturier, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 30.76.30.31.**

Vds pour CPC Amstrad 21 K7 neuves d'orig. + jx et utils. Not. transférable disc : 300 F. **Roger LORRAIN, 23, route de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vds CPC 6128 coul. + 100 disks + joys + possible 2 lect. Px : 2 100 F. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor Derobe, 59800 Lille. Tél. : 20.56.04.23.**

Vds CPC 6128 coul. + 100 jx + joys + clavier moni. coul. + manuel. Px : 2 600 F. **Jérôme MERCIER, Pav. Franche-Comté, A7, bd Roosevelt, 02700 Tergnier. Tél. : 23.57.95.06. Ap. 18 H.**

Vds PC 1512 650 Ko de Ram 20 Mo de DD + jx + manuels + utils. Px : 3 000 F à déb. **Jean-Robert TRAOUEN, Kergourlet, 29340 Riec-sur-Bélon. Tél. : 98.06.05.49.**

Vds livres et revues pour Amstrad CPC moitié px. Liste sur demande. **Daniel DAUBIAN, 40, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 40.65.73.86.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + impri. DMP 1 + utils + joys + disks vierges : 800 F. **Marc PERRIER, 11 bis, rue René Pernin, 39100 Dole. Tél. : 84.72.20.93.**

Vds CPC 6128 + nbx jx + câble AD29 + moni. + not. Px : 1 300 F. **Julien BOYER, 11, villa Cour Creuse, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.62.61.71.**

Vds 3D construction Kit 150 F. GFA Basic 100 F. 6 jx Amstrad : 200 F. Jx GG 150 F pce. **Christophe VAREILLES, 43, av. du Maréchal Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.61.02.**

Vds unité central 31/4 720K + DD 30 megas pour Amstrad PC 2086 + log. Px : 2 500 F. **Benjamin SALTEL, 28, rue Jean-Pain, 38600 Fontaine. Tél. : 76.53.57.12.**

Vds CPC 6128 moni. coul. + joys + Disk jx et utils. TBE 1 600 F. **Julien GRUGEON, 23, résidence Véronique, 80680 Saint-Fuscien. Tél. : 22.09.57.26.**

Vds sur CPC jx orig. K7 de 20 à 40 F. D7 de 50 à 70 F. Radio-réveil 200 F. Meuble CPC 400 F. Revues 10 F. **VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 + jx + disks vierges tbe : 990 F. **Claudine CEZAC, 18, rue Mirabeau, Belle-Isle, 11200 Lézignan. Tél. : 68.27.50.23.**

Vds CPC 6128 + joy + 380 jx + moni. coul. + disks vierges + manuel 1 500 F. Vds Nes + 5 jx + 2 man. + revues : 500 F. **Eddy BARTOLINI, 52, Vallon du Marinier, 13016 Marseille. Tél. : 91.46.17.16.**

Vds CPC 6128 + Tuner TV + réveil + nbx jx + boîtes + revues. Px : 3 200 F. à déb. **Jérôme CHAPILLON, 16, allée d'Aulnay, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.53.82.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + Tuner TV MP3 + 2 joys + nbx jx + boîte : 1 500 F. **Edouard MACE, 34, rue du Faubourg Saint-Vincent, 45000 Orléans. Tél. : 38.77.99.23.**

Vds CPC 6128 Plus coul. moni. + clavier + 10 jx + livre : 1 200 F. TBE. **David KOUVIC, 257 bis, av. Jean Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.38.43.35.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 100 jx + log. Graph. + Tr. de textes + man. + revues + not. Px : 900 F. Val. : 4 500 F. **Alexandre BRAUN, 104, rte de Plappeville, 57050 Le-Ban-St-Martin. Tél. : 87.32.58.62.**

Vds CPC 6128 coul. + 50 jx + 3 joys + utils + manuel Amstrad. TBE. Px : 1 500 F. **Nicolas D'HULST, 3, rue François Mériaux, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.83.85.51.**

THOMSON

Vds nbx logs orig. pour Thomson TO8 très bas prix. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds moni. Thomson coul. px : 700 F à déb. **Djamil EL MRANI, HLM, rue du Port, bâtiment La Bergeronnette, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.82.85.61.**

ATARI

Vds 520 STF (1 mo) + souris + moni. coul. + 2 joys + livres + nbx jx (Epic, Vroom) + utils + 15 DKS VGES, px : 2 500 F. **Stéphane COUTELAS, 44, rue Vitry, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.27.59.**

Vds jx (orig) sur ST (Infestation Interphase Archipellagos etc.) + de 60 jx + GFA 3.0 (px à déb 50 à 100 F). **Marcel RAGEAU, 28, rue Marcel Sembat, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.07.17.**

Vds pour Atari NVDI 2.11 val. 490 F px : 350 F (orig.). **Serge WENDLING, Impasse des Oliviers, 30190 Sauzet.**

Vds Méga STE DD + man. + jx (Cubase) px : 6 600 F (val : 11 600 F). **Arnaud BRESSOLLES, Junca, 31530 Thil. Tél. : 61.85.51.25 (Ap. 19 h)**

Vds pour STE : 4 mo de Ram : 900 F, 20 softs joys : 80 F. **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Cote, 88340 Le Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.**

Vds jx divers pour Atari ST et PC à très bas prix. **Bruno DUGAS, rue du 18 juin, 82350 Albias. Tél. : 63.31.13.52.**

Vds Atari 1040 ST, moni. coul., nbx jx, Dol, livres, joys, px : 3 000 F. **François DELIOT, 135, rue D. Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.20.27.**

Vds jx orig STE, px : 100 F Epic, Vroom, Platoon, Wolfpack, Air Combat Aces Battle of Britain, Knights of Sky. **Gilles MONNIER, 11, sq. de Slovaquie, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.01.20.**

Vds Atari 520 ST + 60 jx + 10 util. + Joys + souris + boîte + livres + kit + télech. + démos px : 1 950 F. **Sébastien COUSIN, 12, rue Pils Tatingghem, 62500. Tél. : 21.88.53.65.**

Vds Atari STF tbe avec matériels util. Px : 1 200 F. **Pierre BERTRAND, 235, bd C. Rebuffel, 06250 Mougins. Tél. : 93.75.54.94.**

Vds STE (1 mo) moni coul souris tapis 4 joy lect ext 3" 1/2 GFA + util + Assembleur jx et 18 orig. px : 4 500 F tbe. **Dominique ROVERE, Bt K, n° 345, les Comtes, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.06.36.55.**

Vds pour ST jx, utils, démos, DP... à px très raisonnables, liste sur demande. **Sébastien DUCLEROIR, 419, rue des Ecoles, 78955 Carrières-sous-Poissy.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 114

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

petites annonces

Vds mono Atari : 550 F, carte PC : 550 F log : 1 ST Word, Calcomat, GFA Bas, Quic kmind, JTBase : 100 F pce. **Allan KEIL, 150, av. Achille Peretti, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.58.27.**

Vds sur ST; Turrican 2 : 80 F; Lemmings : 90 F; Néochrome (Log. de dessin) : 80 F tbe avec boîtes et nt. **Julien POUPONNOT, 14, rue Gentiane, 44300 Nantes. Tél. : 40.93.07.21.**

Vds 104 Oste : 1750 (en option : mon. coul., DD 46,3 mo) ou 5 jx, 64 disk vierges, util, 2 joys px : 2 500 F. **Christian MOREREAU, 9, allée du Périgord, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.91.21.**

Vds Atari 520 2 méga + lect ext px : 2 600 F : multiface STF 250 F : A500 2 méga + câble + souris + joy + DK px : 2 300 F. **Maurice LAMOUILLE, 38, av. du Stade, 74000 Annecy. Tél. : 50.67.05.98.**

Vds pour 520/1040 STE jx, utils, éduc. à bas prix. **Pierre SCHNEIDER, 16, route de Rouen, 60360 Viefvillers. Tél. : 44.46.83.14.**

Vds Atari 520 STE + joys + Free-Boot + 50 jx orig. (Another the Word; Vroom...) px : 2 100 F. **Stéphane GATTI, 3, rue Marie Curie, 54800 Labry. Tél. : 82.33.11.25.**

Vds Atari 520 ST + 200 jx + 3 joys + souris + lect. int. et ext px : 2 500 F à déb. + vds NES + 1 jeu 300 F. **Julien PHILIPPE, 16, impasse Mouillas, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.60.25.**

Vds ou éch. à px dément + de 600 jx; env. 1 tbre + 1 disk + votre liste. **Sébastien GOURGUES, Lotissement de la Gare, 40420 Brocas-les-Forges.**

Vds Atari 520 STF + moni. coul. Philips + 45 jx et utils env. + souris neuve + revues Tilt 3 000 F. **Olivier CRIOU, 15, impasse des Œillets, 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.17.31 (H.R.)**

Vds Atari 1040 STF + Free Boot + Joy + souris + 30 disks (jx...) + impri. SMM 804 px : 1 200 F. **Olivier LOAEC, 195, rue de Kerabec, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.38.34 (Ap. 20 h)**

Vds Atari STE 1040 tbe + nbx jx + 2 man. + souris px : 2 300 F. **Etienne MELLET, 115, av. Charles de Gaulle, 81100 Castres. Tél. : 63.35.42.94.**

Vds 520 STE + moni. coul. + jx + access. tbe px : 2 300 F. **Xavier BILLON, 10, bis rue Caruel de Saint-Martin, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.70.09 (Ap. 18 h)**

Vds STE 1 mo + souris + joys + utils tbe 2 200 F jx ou éch. contre A1200. **Sully, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.19.92.**

Vds 1040 STE moni. coul. stéréo + souris + joys + 4 jx orig. (Epic/Populus 2/2 Sin. de vol) px : 4 000 F. **Marc BOUZY, 1, impasse Renan,37000 Tours. Tél. : 47.46.18.73.**

Vds 520 STF + joys + souris + 100 jx : 1 500 F ou avec 250 jx px : 2 000 F vds ST Reet Fighter 2 sur SNES px : 450 F. **Thierry ZENNARO, 53, rue G. Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Vds Atari 1040 STE + 2 Speedring + souris et 30 jx (Epic) orig px : 2 100 F. **Philippe SEIFER, 40, rue du Mont-Valérien, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.97.81.**

Vds sur ST orig. + doc The Games 92 200 F Sherman M4, Terminator 2, WWF 100 F Starglider 2, Elite 50 F. **Ernest COMBE, 15, bd Paul Doumer, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.52.14.**

Vds 520 STE + 3 joy + jx + utils 1 mo de Ram + Freeboot tbe val : 5 000 F. Px : 2 500 F. **Hervé MENAGE, Lycée de St-Bonnet, 26330 Chateauneuf-de-Galaure.**

Vds 1040 STE péritel + 2 man. + 50 disk + digitaliseur vidéo vidist + digitiliseur audio px : 4 500 F. **Frédéric LEGRAND, 17, av. de la Baylie, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.52.19.**

Vds Atari 1040 STE + moni. coul SC 1224 + man. + souris + câble péritel px : 3 000 F tbe. **Christophe LANDAS, 9, rue Henri Dunant, 59840 Lombret. Tél. : 20.08.95.19.**

Vds Atari 520 STE à 1 mo + moni. mono Philips + 100 disk de jx + bte de rangt + Atari Mags + joys + souris px : 3 000 F. **Christophe BOUYGUES, 4, rue César Franck, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds pour Atari orig jx docs utils éduc, px ridicule. **José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds jx orig sur ST : Ween, Powermonger, Populous 2, Lemmings Data Disk, Indiana Jones 3... **Damien DURAND-DUBIEF, 24, rue Bois le Vent, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.95.08.**

Vds 520 STF + mon. coul/CM 8801 + joy + jx + GFA et compil + doc (4 classeurs) + livres + utils tbe px : 2 700 F. **Alain TESTOR, 7, rue Noël Pons, 92250 Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.**

Vds 520 STE 1 mo + écran coul. SC 1425 + souris + 2 joys + tapis + jx + log. + bte rangt + D px : 3 300 F. **Eric PETIT, 56, bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.36.03.**

Vds 520 STF DF + Freeboot + nbx jx Nosec Prize Prince Shadow of the B2 + cadeaux px : 2 000 F à déb. **Emmanuel LE GLAND, 12, rue de la Gare, 77400 Thorigny. Tél. : (16-1) 64.30.10.85.**

Vds Atari 520 STF + mon coul. + souris + Quickjoy Superboard 5+ disks tbe px : 2 500 F. **Vincent CHOUET, 5, sq. du Renard, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.11.92.11.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. + souris + 3 joys + tapis + manuel + nbx jx et util (Vroom, Emul-PC...) tbe px : 3 000 F. **Jamel EL FILALI, 66, av. Jean Jaurès, 93310 Le Pré St-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.94.18.**

Vds Atari 520 STF + joy + nbx jx + câble tél. + souris px : 1 200 F. **Bertrand PERICHAUD, 2, bis rue La Maréchale, 81290 Viviers-les-Montagnes. Tél. : 63.74.77.90.**

Vds Atari 520 ST + souris + joy + nbx disks + impri., px : 3 200 F à déb. + vds Power Athlete sur S. Nes, px : 400 F. **David RENAUD, 15, allée du Tage, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.42.30.**

Vds Atari 520 STE 2 mo mon. coul. + lect. ext. + imp. Canon BJ 10 ex. + 200 disks + man., px : 4 000 F. **David DUMONT, 8, rue Georges Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.73.96.99.**

Vds Atari 520 STE + moni. coul. Philips + jx et utils orig., souris, joys, px : 3 000 F. **Stéphane FRITSH, 20, allée Lucien Coupaye, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.48.53.68.**

Vds jx Atari STF orig. liste sur demande 110 F pce. Doc et bte + DP gratuits. **Jean-François RUIU, 20, rue Roseaux, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.20.14.**

Vds DD Atari SCSI S2 mo + Neo Desk 3 + 3 DCK + nbx utils, px : 2 000 F (val. : 4 000 F). **Gilles CAYEZ, 28, rue des Troussures, 60155 Rainvillers. Tél. : 44.47.65.73.**

Vds 520 STE 1 mo + moni. coul. + 7 logs + bte, px : 2 500 F. **Yann MORICO, 23, rue Atoine Heroet, Le Shangri la, 04000 Dignes. Tél. : 92.31.40.91 (H.R.).**

Vds Atari 1040 STE + moni. coul. + 2 joys + émul. PC (2 dos) + nbx jx origs, px : 3 500 F à déb. **Jérôme SZLAGHTA, Rte de Giry, 08130 Ambly-Fleury. Tél. : 24.72.04.75.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + lect. + ext. 3,5" + rédacteur 3 + Speed Ball 2 — Kickoff 2 — Dungeon/Chaos + man Maverik, tbe px : 4 500 F. **Marian MIGAYROU, 10, rue J. Delteil, 34130 Valergues. Tél. : 67.86.35.42.**

Vds Atari Lynx + 4 jx + adapt. sect. + chargeur de pile + câble + bte d'orig. **Jérôme GAUTIER, 2, clos de l'Ermitage, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.62.04.03.**

Vds 520 STE 1 mo + 100 dk (jx, utils) + souris + joys + bouquins + moni. coul + tapis + éduc. px : 4 000 F. val : 8 500 F. **Sébastien GUVOT, pré Jacob, St-Laurent d'Agny, 69440 Mornant. Tél. : 78.48.23.65.**

vds 1040 STE + moni. coul. SC 1425 + 2 joys + souris + manuel + péritel + jx px : 2 500 F. **Nicolas MILLION, Paris. Tél. : (16-1) 45.31.57.73.**

vds 1040 STE tbe 1 500 F SM 124 mono 750 F modem Cap 23 450 F Switch écran M/C 100 F 20 jx orig. 30 à 80 F. **Virginie VISSAC, 46, rue des Trois Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.75.29.**

vds 520 STE 1 mo + mono coul SC1425 + carte ult ripper + 150 dk : Gods, Vroom, DCK... + 2e lect : px : 3 000 F. **Benoist PINCON, 20, bis rue de Coubert, 77111 Soignolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.76.09.**

vds 520 STE (2 M) + 2 joys + 2 sodis : 3 000 F, lect 51/4 + 250 dis : 1 500 F, mono : 700 F, SC 143 S : 1 300 F, DD extracti : 4 000 F à déb. **Patrick GIUSTI, rés. Albert 1er, 23, av. Albert 1er, 54150 Briey. Tél. : 82.46.20.17.**

vds jx sur STE (1 méga) à px sacrifiés (Lemmings 2, Surer Cauldron Street F.2 créatures...). **Frédéric JOVINA, rés. Crespy 2, bat. 10, 306, rue de Megret, 33400 Talence. Tél. : 56.84.07.88.**

vds Atari 1040 STE + joys + souris + nbx jx + utilis (T. de texte...) px : 2 500 F. **Olivier NITSCHKE, 62, rue du Général Leclerc, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.40.29.**

vds pour Atari moni. SM144 ss gar. 1 000 F + lect disk 300 F + nbx orig. (jx et prof) px à déb. **Laurent MARTINEAU, 5, rue Jules Renard, 79000 Niort. Tél. : 49.24.96.70.**

vds Atari 520 STE + ext 1 mo (ss gar.) + lect ext + nbx jx (120) + utils + souris + joys + écran coul tbe px : 3 000 F. **Bertrand HUBERMAN, 4, rue du 18 juin 1940, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.77.83.**

vds 520 STF, tbe + 70 jx (Sensib. Soc 1.1, Nicky Boom), utils (3 DCK + émul. PC) + boîte rangt + souris + péritel, px : 1 500 F. **Frédéric TEMPIER, 6, rue d'Elincourt, 86000 Poitiers. Tél. : 49.01.48.31.**

vds jx pr Atari 520 STE (Ween) 93 px : 220 F. **Cyril FRISSON, 14, impasse des Cyprès, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.14.46.**

vds Atari 520 STE 1 mo Ram + moni. N/B SM124 + souris + joy + jx orig + env. 100 disks px : 1 800 F. **Olivier LANTOINE, 14, rue de Valenton, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 45.18.04.62.**

vds 520 STE + moni. coul + nbx jx et util. + joys + livres tbe : 2 800 F. **Didier MIEGE, Marcellaz-Albanais, 74150 Rumilly. Tél. : 50.01.01.27.**

vds sur Savoie 520 STE be + moni. coul be + jx + joys + Freeboot, px : 2 900 F. **Rafaël BOUACHRINE, Les Barteilins, 73100 Pugny Chatenod. Tél. : 79.61.22.31.**

vds 520 STF + souris + 2 joys + 150 jx + nbx util. px : 1 900 F. **Olivier MORIN, rés. Orée de Senard, Bat. Andersein 3, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.83.28.12.**

vds nbx jx sur Atari à bas prix. **Fréddy RUCQUOIS, impasse des Acacias, 46700 Puy-L'Evêque. Tél. : 65.21.39.37.**

vds jx sur STE sur petit prix. **Jean-Pierre MARNIERES, 27, cours Didier Rey, 82300 Caussade.**

vds jx Atari STE+F. Liste sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

vds pour 520/1040 STE jx px bas, liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

vds jx (200) ST ou éch. contre jx GB et GG poss. Street F.2 etc. **Sébastien VIDALOT, 418, chemin des chênes, 06530 Le Tignet. Tél. : 93.66.30.11.**

vds Atari 20 STE moni. coul 43 S + souris + joys + boîte rangt + tapis + Sodisks px : 4 500 F tbe. **Jérôme NARPELLO, 6, rue des Alouettes, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.69.26.**

vds moni. Atari SC 1425 px : 800 F et lect. ext Atari px : 400 F à déb. **Robert ACIN, 5, av. Corentin Cariou, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.34.62.**

vds jx orig. sur ST : Lemmings : 100 F; compil Fun Radio : 100 F; Compil N. de l'Aventure : 150 F. **Antoine DRIOT, 11, rue de Tourtille, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.63.87.**

vds 1040 STE moni. coul. joys lect ext DD 30 mo imp. Citizen 120 D jx log. tbe px : 10 000 F. **Olivier JEANNOT, 2, passage Etienne Delaunay, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.70.35.**

vds jx sur ST Atari à prix raisonnables vds 1040 STE (clavier + divers) px : 1 500 F. **Stéphane BEHAR, chemin des Ambonets, « Pagnol » 06610 La GAude. Tél. : 93.24.73.52.**

vds pour ST : mono SM125 : 800 F + jx orig. de 20 à 100 F liste sur demande. **Patrick VAUDABLE, 95, bis av. de la Libération, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.34.23.47.**

vds 1040 STF + SC 1224 + 2 joy + livres + jx + Mags px : 3 000 F. **Paul MARQUES MOTA, 10, rue des Pavillons, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.76.28.29.**

vds Méga ST 1 2 monit. (SM124 + SC 1224) + DD 52 mo + modem + imprimante MT 81 + joy + 2 souris + nbx jx + util. px : 6 000 F. **Christian BEUDEZ, 12, rue du Havre, 94210 La-Varenne-St-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.89.28.47.**

vds 520 STF + mono. coul. SC 1425 + 1 souris + 2 joys + nbx jx + utils + revues px : 3 000 F. **Fabien PRUNES, 50, rue du Bas-côt, 91590 La Ferté-Alais. Tél. : (16-1) 64.57.41.51.**

vds sur Atari ST/STE the Shortgrey px : 300 F px : 200 F. **Yvain GUILLERMIN, 1, passage du Belvédère, 42360 Panissières.**

vds Atari TT 4 mo DD 48 mo + moni. coul. + log. et util. px : 10 000 F. **Yannick ROYER, 8, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.37.26 (Ap. 19 h)**

vds 1040 STE avec lect ext + écran SM 124 px : 3 000 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93 (Ap. 17 h)**

vds nbx jx orig. sur ST de 150 F pce. **Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Manexrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08.**

vds Atari 520 STF + joys + souris + tapis + 60 jx tbe px : 1 500 F + 2 boîtes rangt. **Olivier YACONO, Le Pin de la Fade, av. Camusso, bt B, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.21.83.**

vds sur STF/STE, vds jx, démos, utils Dompubs, vds Lynx 2 + adapt. + 2 jx, poss. éch. contre moni. mono. **Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.**

vds Atari 520 STF + 2 joys + câble péritel + doc + housse px : 1 400 F. **Cyril ROCHE, 8, rue de Lourdes, 58000 Nevers.**

vds 520 STE (Lec. neuf) + moni. coul. + tapis + souris + 1 joy + nbx jx Vroom Lotus 1 et 2 px : 3 000 F à déb. **David ZAOUI, 36, bd Anatole France, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.61.21.**

vds Atari 520 STF 1 méga + nbx jx px : 1 500 F STF + moni. px : 3 000 F. **Patrick BERCHER, 01, rue Salvador Allende, appt. 1512, bat. 15, 91180 St-Germain-les-Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.06.09.**

vds 1040 STF + écran SC 1425 coul. + impri. Star LC 29"10 + rubans + 2 joys + souris + nbx jx et log : val : 9 500 F px : 5 000 F. **François et Laurent BOURDICHON, 2, parc de Diane, 78350 Jouy-en-Sosas. Tél. : (16-1) 39.56.25.62.**

vds jx sur Atari 520 STE : sensible Soccer et Croisière (120 F pce ou 200 F les 2) + bte + doc. **Eric PALATSI, 205, rue des Coquelicots, 34420 Villeneuve-les-Beziers. Tél. : 67.39.49.10.**

vds 520 STE 1 mo très peu servi + souris + mono. coul + 1 joy + D7 + socle px : 3 000 F. **Alain GIRARDI, 5, rue Louis Armand, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.30.74.**

vds nbx jx Atari ST à très bas px demander liste. **David ROSELL, 31, chemin Vieux, 82350 Albias. Tél. : 63.31.09.05.**

vds Atari 600 XL + lect K7 + TV NB + 3 joy + nbx jx + livres + revues + ext 64 ko tbe px : 1 500 F. **Olivier DREZET, 67, rue Pierre de Coubertin, 70400 Hericourt. Tél. : 84.46.34.54.**

vds Atari 520 STE 1 méga, 100 disks, carte MV16, DCK, joys px : 2 000 F impri. laser Centronics : 1 500 F. **Patrice PLAA, chemin du Saliga, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.**

CLUBS

Club CPI (Loi 1901) diffuse plus de 200 démos et plus de 250 modules sur ST(E). Env. 1 tbre à 5 F. **C.P.I., 45, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél. : (16-1) 34.16.23.50.**

Association de développeurs Ludigues ouvert à tous. Rejoignez des passionnés. **TWINFACE, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91. Fax : 68.66.92.58.**

Déb. cher. contact pour aide (programmeur en Turbo Pascal et assembleur). **Eric CAILLET, 26, rue des Auvergnats, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.21.31.**

Fanzine Amiga Dreams : Bill's Tomato, Lotus 3, Dossier A600, Codes de Moktar... Env. 4 timbres à 2 F 50. **Jérôme SENAY, 66, rue du Bois Herce, 44100 Nantes.**

Cli Club Loisirs, Info, Tests, Bidouilles, Video, Jx, Concours, Animation. Joindre 1 disk + 1 timbre (Amiga). **Cyrille JURDZIAK, 3, rue Ambroise Croisat, 57525 Talance.**

Vds jx sur Amiga à bas px. 1 disk pour liste. **Laurent PIERLOT, 86, rue Victor Recourat, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.08.91.**

PC Engine Land... L'Ultime Fanzine Nec! Tout sur les jx au Japon! ctre 5 F + 2 timbres à 2,50 F. **Patrice MACHIN, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94. Ap. 18 h.**

Rech. développeur Mac/PC pour logiciel de montage orienté Communication. **Christian VALERA, 16, rue de la Plaine, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.15.89.**

Cher. programmeur sur Atari ST pour jeu d'aventure. **Gilles MASSOLO, 6, chemin des Sablières, 06100 Nice. Tél. : 93.37.07.04.**

Vds sur Atari log. divers DP, jx, démos, etc. Catalogue contre 2,50 F. **Didier REMOND, 233, rue de Nantes, 35200 Rennes.**

Pocket PC-E500 etc. : LFS, Fanzine pas nouveau et toujours dispo ctre 3 timbres à 2,50 F. **LFS LINGER, Werner, Le Petit Tizin, 38210 Tullins.**

Adhérez au club Nec pour 75 F/an. Jx Jap. (SFC, MD, SCD). **CLUB NEC, 517, rue la Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Club Atari ST vend Dompubs à 5 F, lecteur de disquette 51/4 40/80 Atari ST 600 F. Hard Copieur 150 F. **THE COMPUTER'S DP CLUB, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Fan ST nU2o 1 : le premier Fanzine Atari ST. Demos offertes tous les mois. Env. 10 F en timbres. **MP. Player, Le Relais Fleuri, 03500 Loriges.**

DNT Paper 5, le Dis kmag sur ST. Env. disk + timbre ou env. vos articles! **Philippe HENROTTE, 5 bis, rue Planchepaleuil, 63200 Riom. Tél. : 73.38.25.24.**

Cher. contacts sér. et sympa sur STE 1040 ou 520. Nbx log. Env. liste. **Patrick PORTELLA, 28, rue Bonaventure Laurens, 13200 Arles.**

Ech. sources Amos (jx, utils, DP, Samples, demos). **Olivier SONNEVILLE, 145, rue Grande, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 60.72.03.39.**

Ech. Samples et modules sur Amiga (de préférence dance, techno, etc...). **Olivier MEYER, 16, route de Sampigny, 55300 Kœur-la-Petite. Tél. : 29.89.11.03.**

Groupe Amiga rech. talents en code, graph, musik et trainer/soluces séri. et rapide pour démos... **WOLF-MOONDS, BP 67, 17204 Royan Cedex.**

Infographistes! Rejoignez notre équipe développement de jx d'aventure animés. **Fabien PRIVAT, 4, rue du Parc, 91160 Ballainvilliers. Tél. : (16-1) 69.09.96.20.**

Le poids des mots, le choc des photocopies, Overscan, Le Fanzine des Demos et de l'Amiga. Avril-Mai : 15 F. **Rachid OUADAH, 55, av. Jean Mermoz, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.69.16.**

Loue, vds, ach. et éch. pour toutes consoles Sega. Doc. complète et gratuite sur demande. **CONSOLES MEGA CLUB, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Le meilleur du DP pour Atari et Amiga (catalogue contre timbre 8 F.) Px sympa. **DP DIFFUSION, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

Rech. Club informatique sur PC Rouen et sa région. **Youssef ZEROUAK, 10, allée Paul Gauguin, Apt. 174, 76140 Petit-Quevilly. Tél. : 35.03.11.41.**

ST, cher. CTC, poss. Chaos Engine, Flash Back, etc... Cher. lecteur externe. **Camille CITERNE, 16, rue de l'Ecole, 11250 Verzeille. Tél. : 68.69.45.13.**

Ach. toutes bandes dessinées Jap., Françaises de Philippe Druillet. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Magnetic Softwar, rech. sur STE et Falcon, 1 coder expérimenté, très sérieux pour projets... **Jean-Luc GEBLEUX, La Respelipo, Campagne Tronc, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.21.42.**

Le Top du DP Amiga compatible 2.0. (DP Amiga 3.0 en prépa.). Catalogue sur disk contre timbre à 10 F. **AXIA DIFFUSION, 152, rue de By, 77810 Thomery.**

Améliorez votre matériel et vos performances sur votre Amiga avec le magazine disquette Megastation. **Philippe GODIN, 5, rue Berthelot, 60570 Andeville. Tél. : 44.22.01.70.**

Cher. passionnés Amiga pour contact et conseils. **Jacky CIME, 1, rue Saint Jacques, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.83.78.**

GP de développeur, cher. Coders et Graphistes pour création jx et demo sur ST et Falcon. **Cyril COGORDAN, Appt. E 204, 100, Galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble.**

Club Atari ST vds Dompubs 5 F. Lecteur de disquette 51/4 pour ST 600 F. Catalogue contre 1 DK7. **Laurent MATHOUT, THE COMPUTER'S DP CLUB, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

ECHANGES

ST-Man, passionné de jx de rôle et de simul., recher. contact cool. **Boris MARINGER, 34, av. Antonin Gaillard, 63500 Issoire.**

PC cher. contacts sérieux pour éch. **Laurent VOYER, 19 bis, rue Noyer Mulot, 95130 Franconville.**

Ech. Softs pour Apple 2E et 2C. Ach. extensions petit px. **Frédéric RENOUX, 9, rue des Prêtres, 03000 Houlins.**

Ech. jx PC Skrull and Crossbones contre Car and Driver. **Olivier PARREAU, 7, rue Edouard Aynard, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.01.29. Ap. 18 h.**

Vds, éch. jx, util, demos sur A500 et A600. **Valérie SOTO, 7, av. de la Devèze, 34500 Beziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Ech. sur 104 ST Atari, jx, utils, demos. Env. liste. **Olivier ETCHEGOYEN, 14, bd des Buttes Chaumont, 95190 Goussainville.**

Ech. jx, utils, demos, images, musique sur PC. **Fabrice SOLLIER, 30, rue des Cormiers, 86100 Chatellerault.**

Vds ou éch. jx Atari 520/1040. Liste sur dem. Vds Mega Boy, 128 jx 400 F ou éch. ctre GG + 2 jx. **José PLOMION, 26/19, bd de Metz, 59000 Lille.**

Ech. jx sur A500. Env. liste. **David THOMAS, 20, rue du 8 Mai, 62143 Angres.**

Cher. contact sur Amiga 1200. **Laurent LEPAGE, 32, bd des Provinces, 69110 Sainte-Foy-lès-Lyon. Tél. : 78.36.31.52.**

Ech. jx orig. Amiga (Hook, Fire and Ice) ctre Black Crypt, Dune, Perfect General, D.Day ou Battle Isle. **Richard BLOT, 30, rue du Goulet, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.89.43.**

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY.**

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

TILT minitel
9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

❑ disquette Transity au prix de 25 F ❑ disquette + câble au prix de 100 F

NOM : ____________ Prénom : ____________ Age : ______

Adresse : ____________________________

Code Postal : |_|_|_|_|_| VILLE : ____________

MARQUE DE VOTRE MICRO : ____________

FORMAT DISQUE : ❑ 3"1/2 ❑ 5"1/4 CABLE : ❑ DB 9 ❑ DB 25

Cher. contacts sér. durables et rapides sur STE. **Isabelle PALA, 35, av. Douaumont, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.23.62.**

Ech. nbx jx sur PC. **Fabrice CARTON, 16 bis, rue C.-F. Revollier, 42650 St-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.20.61. (W.E).**

PC 31/2 cher. contacts sympas, jx et utils. Déb. acceptés. **Hervé ANDREO, 159, bat. D, av. de la Timone, 13010 Marseille. Tél. : 91.94.20.28.**

Déb. PC cher. contacts sérieux pour éch. ou ach. bas px. Vds, éch. jx Atari 1040. **Philippe SAINT-GEORGES, 118, Gde Rue du Pt Courgain, 62100 Calais.**

Cher. contact PC pour éch. idées, jx et programmations. **Nicolas PELLETIER, 8, rue Zalagh, Rabat-Agdal. Maroc. Tél. : 67.34.80.**

Ech. sur STE jx, utils, demos. Env. liste. **Stéphane QUENAULT, 49, bd Emile Zola, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Éch. Atari STF cher. contacts sérieux, éch. jx utils, env. liste. **Jérôme TEXIER, 4, square du 11 Novembre 1918, 93240 Stains.**

Passionnés des images de synthèse, éch. astuces, réalisations, démos. **Christophe RIO, 3, rue du Marais, 95300 Pontoise.**

Cher. contact sympa pour éch. jx util. sur Amiga. **Philippe JUNG, 8, rue de Sélestat, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.62.76.**

PC 486 DX 33 cher. contacts pour éch jx avec docs. **Didier JANER, 37, bd des Écoles, 31370 Rieumes.**

Amiga éch. utils, jx, démos, DP. Env. liste. **Jacques LESTROHAN, 62, bd de Strasbourg, 31000 Toulouse.**

Cher. contacts sur PC 3"1/2, éch. progs, logs et idées. **Franck MARTY, 95, av. Maignan, appart. n° 6, 31200 Toulouse. Tél. : 62.72.12.50.**

Éch. jx sur Atari 1040 STF, env. listes; éch. jx C-64. **Reinhold WASMER, Bourgeoisie 14, 1950 Sion CH/ Suisse.**

PC cher. joueurs d'Échecs et doc de Chessbase. Cher. contacts. **Stéphane LEDRU, La Montagnette, 30500 Saint-Amboix. Tél. : 66.24.35.63.**

Cher. contacts sur Atari pour éch. jx, démos, util, Soft & Freeware. **Marie-Hélène WAMBST, 59, avenue Leclerc, 69007 Lyon.**

Cher. contact sur PC (poss. Underworld 2...). Ach. impri. Canon BJ 20. **Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Éch. jx sur A500. Env. liste. Déb. acceptés. **Cyril NAF-FRECHOUX, 715, rue Henri Dunant, 5000 Saint-Lô. Tél. : 33.05.01.45.**

STF : éch. jx utils, contacts sérieux, rapide et durable. **Patrick HAYMOZ, Chemin Fleuri 9, 1723 Marly Suisse. Tél. : 037.46.15.71.**

Amiga rech. contacts, éch. jx DP, démos, sources util. et aides pour jx. **Fabian TISSIERES, Sous-Gare, CH-1958 St-Léonard Suisse. Tél. : 027.31.21.84.**

A1200 cher. contacts sérieux pour éch. **Yves OLIVIER, 17, allée du Gros Chêne, 59320 Haubourdin.**

Éch. jx A1200, vds livres : Bible de l'Amiga, Hardware, Intuition. **Jean DELMARTY, 58, av. des Cevennes, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.85.26.28.**

Cher. contact sérieux et durable sur PC tous formets. **Richard DANIELLOU, 14, allée des Faons, 85000 Mouilleron-le-Captif. Tél. : 51.38.03.45.**

Éch. jx sur Amiga. Déb. bienvenus, contacts sérieux et durable. **Fayçal RAHAL, 3, rue des Amandiers, Chemin Laperlier Telemy Alger Algérie.**

C64 Disk cher. contacts pour éch. nbx jx, utils et démos. **Thomas GUILLANG, 25, rue de l'Adour, 31170 Tournefeuille.**

Éch. jx et utils sur PC 386, ts format. Env. liste. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg.**

Cher. contact sérieux sur PC 31/2. Éch. ou vds jx : Alone in the Dark, STF2, X. Wing, Inca, Ween... **Vivian ROOST, 40 ter, rue Saint-Radegonde, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.31.88.**

Cher. contacts sér. sur PC tous formats. Éch. jx, utils, env. liste (FI5III, FIGP, Dune 2...). **Brahim ZOGHLAMI, 15, av. des Alpes, 01210 Ferney-Voltaire.**

Éch., vds jx sur ST, env. liste. **John RISACHER, BP 05, 78720 Cernay-la-Ville.**

Éch., vds jx sur ST (poss. the Manager, Creatures, SF2, Dynablaster, Oxyd, Campaing), env. liste. **Sébastien GHERARDI, 2, impasse des Tuileries, 31860 Pins-Justaret.**

Rech. demos, music, jx sur PC 3" 1/2. Env. liste, déb. acceptés. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul Cézanne, 11200 Lezignan-Corbières.**

Cher. contacts pour éch. jx sur Amiga. Env. disk. **Karim KERKOUDI, 8, rue Stanislas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.84.28.76.**

Cher. contacts PC 3,5. Ach. éch., logs jx et pros : TTX, etc... contacts sérieux. **Jean MALDONADO, 4, rue Hector Berlioz, bât. 1., appt. 18, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.67.95.**

Cher. contacts sur CPC plus pour éch. progr., astuces de jx. **Stéphane RODET, 4, rue de Montorient, 39160 St-Amour. Tél. : 84.48.85.55.**

Éch. jx A500 poss. : 200 L, CC3, BC KII), Troll, WWF2, N. Mansell, Assassin, SF2, PO02, D-Day, Lotus 3, Beast 3, Ween... **Nicolas JEANJEAN, 6, bd des Remparts, 30170 Saint-Hippolyte-du-Fort.**

Rech. contacts sur CPC 6128. 3 1/3, éch. utils et jx. Env. liste. **Laurent PORTEX, 10 rue Roger Castel, 32500 Fleurance. Tél. : 62.06.08.14.**

Cher. Solution « King Quest IV ». **Sébastien GOURAND, 13, rue de Penthièvre, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.74.58.72.**

Cher. contacts STE sympas, sérieux et rapides pr éch. durables, jx (Lotus 3, Sens. Soccer), env. listes. **Julien DOMBRE, 56, av. du Champ de Mars, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.27.58.**

Demoniac éch. Demo, music, disk, Slide Show. Env. liste (orig). **Max & Franck DEMONIAC, 36, rue de Jüchen, 59115 Leers.**

Éch. et vds jx et util PC, déb. bienvenus. **Didier CREPIN, Bât. 14, Ents Res la Renardière, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.29.56.19.**

Cher. contacts sympa sérieux et durable sur Atari 520 STE. Env. liste. **Sébastien VILLARREAL, Le Grand Rayol Le Haut de Clastre, 83470 Saint-Maximin la Sainte-Baume. Tél. : 94.59.33.06.**

Déb. sur PC 3860 x 40 cher. contact sérieux pour éch. P26, jx et util. Env. liste. **Olivier CORNU, 21, cité de l'Observatoire, 25000 Besançon.**

Cher. contacts sur A 500. Sérieux et rapides. Env. liste. **Michaël FRACKOWIAK, 10, rue d'Albi rés. du Languedoc, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.76.36.39.**

Éch., vds ou ach. jx A500, rech. orig., Ninja Remix, 1 ST Samurai, Cadaver, Hook... Rech. contacts sur SNES. **Pascal DUVAL, 20, rue Vincent Scotto, 29820 Guilers. Tél. : 98.07.67.74.**

A1200 et A 500 ch. contacts pour éch. vendeurs s'abst. **Olivier FOURNIER, BP 147, 793030 Bressuire Cedex. Tél. : 49.65.01.10.**

Éch. ou vds jx PC 3/2 déb. bienvenus. **Nicolas NOUZA-REDE, av. du Docteur Roullet, 19200 Ussel. Tél. : 55.96.40.34.**

Cher contacts pour éch. Demos sur PC. **Bruno GEN-GEMBRE, Route de Cergy La Tour, 58110 Biches. Tél. : 86.84.94.94.**

Cher. contacts sérieux sur A 500 pour éch. jx. **Michel PALAU, 9, rue des Iris, 66180 Villeneuve-de-la-Raho.**

Cher. contacts sur A 500 + pour éch. jx, programme musique. **Pascal DUPERRON, Lieu Dit Coussaud, 26300 Alixan. Tél. : 75.47.01.77.**

Cher. contacts pour éch. sur A500 et mac jx, Demos, utils. **Eric BACHSCHMIDT, 3, rue du Petit Bois, 68790 Morschwiller-le-Bas.**

STE cher. contacts sérieux et durable pour éch. jx et util. **Philippe MOREAU, 33, rue Charles Lecocq, 85100 Le Château D'Olonne. Tél. : 51.21.15.60 (ap. 19 h).**

Cher. contacts pr éch. jx, éduc., util sur PC 1500 & STE. Cher. Action Replay MK3. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

PC cher. contacts sympas. Éch. jx et utils : TQ Comanche, Alone, Epic, Gods, Orcade, Coreldraw. **Jean-Marc GAUDE, 2, Lien Barten, 22320 Plussulie. Tél. : 96.24.00.29.**

Éch. jx utils sur PC. Env. liste. **Michel KLASEN, Espace Condorcet, appt. 5, 57800 Freyhing Merlebach.**

Éch. jx sur A500. **Michel ARGANESE, 20, rue Honoré de Balzac, 69200 Venissieux. Tél. : 78.09.23.99.**

Éch. jx sur Amiga 500. **Guy OZENDO, 36, av. d'Haïti, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.69.86.**

Rech. solutions divers + éch. PR6; docs, jx sur ST. **Christophe MAUNE, 28, rue Jean Chaptal, appt. n° 22, 4ᵉ étage, 31400 Toulouse. Tél. : 61.20.73.10.**

Cher. contacts STE/F sympa, éch. jx util, bienvenue aux déb. Env. liste. **Valérie DOUARD, 14, rue du prof Ranom, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.55.83 (ap. 18 h).**

Éch. jx sur CPC 6128. Env. liste. **Stéphane JAÏCH, 37, rue de Cagire, 31100 Toulouse. Tél. : 62.14.41.90.**

Cher. contacts sur PC 3"1/2 pour jx et utils pos. : Dune 1 et 2, Epic, util. Underworld, Comanche... Env. liste. **Xavier DELPY, 29, impasse du Taillan, 33320 Eysines.**

Nouveau venu sur PC 486 VGA 3 1/2, cher. contacts sérieux et sympas pr éch. jx + util. (poss. Xwing, Corel, Wind). **Frédéric BACQUET, 62, rue des Colombes, 62710 Courrières.**

Éch. ou vds nbx jx PC 31/2. **Vincent LIEVRE, 80, rue Rouget de Lisle, 92014 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.05.59.**

Cher. sur A500 + contacts sympas et rapides pour éch. nbx jx et utils. Env. list. Poss. Flashback Dune Push. **Thierry WEITTEN, rue Elsa Triolet Cidex 275, 38920 Crolles.**

Éch. jx sur Amiga et Atari 1040 STE. Rapide et sérieux. Env. liste. **Pierre et Marianne POLVERINO, 88, rue Houchard, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.49.27.**

Cher. contact sur A1200. Éch. jx et utils. Env. liste. **Régis DUFRESNE, 57, rue Oberkampf, 91100 Corbeil-Essonnes.**

Cher. contacts PC VGA. **Eric BAZIAN, Butte Ronde, rue René Cassin, 34200 Sète. Tél. : 67.75.76.25.**

Éch. S.Nes + SMB4 + Street 2 + 2 joys + peritel + alim. + adapt. Jap ctre S.CD Rom 2 vers. 3.0. Nec Duo pour coregrafh. **Frédéric JORDA, 4, rue Paul Brousse, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.35.83.**

Cher. contacts sur A500. Env. liste. **Laurent CASINI, 16, rue Daumier, Rés. Les Arts, 30900 Nîmes.**

Cher. contact sérieux sur Atari ST et Amiga 1200. Éch. jx. Env. liste. **Michel SAMON, 152, square Richard Wagner, 60100 Creil. Tél. : 44.24.57.66.**

Éch. jx, demos, utils sur Amiga. Déb. accept. Rech. lecteur ext. 31/2 pour A.500. Px : 300 F maxi. **Karim GROBA, Au Bourg, 40250 Souprosse.**

Éch. barrette mémoire 2Mo pour IBM PS2 ctre barrette Sima 2Mo pour Atari 520 STE. **Lionel PRON, 8, rue des Anciens Combattants, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.64.49.**

Éch. demos, Dom Pub et Sound Trackers. **Cédric JOU-VESHOMME, 43, rue Berzelius, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.79.59.**

Cher. contacts PC 31/2, utils, prog., demos, jx, contact club bienvenus. **Emmanuel DOIN, 1, cité Suffren, 29200 Brest. Tél. : 98.46.52.28.**

A500 cher. contact pour éch. Env. liste. **Elian ROCHER, 13, rue St Adrien, 76800 St-Etienne-du-Rouvray.**

Éch. nbx jx, util sur STE. Possède Nigell Mansel, Creatures, street fighter... déb. bienvenus. **Olivier COLLERY, 80, rue Gabriel Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Éch. Nintendo + S.Mario Bros tbe ctre SMS 2 ou GB + 2 jx. **Marcel DUTRON, 49, rue Pic de la Mirandole, 29000 Quimper.**

Cher. contacts sur PC pour éch. 31/2, demos, music, midi, utils, dessins, SVGA, Freeware, Shareware. **Gérard ALBERT, 26, av. Dode de la Brunerie, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92.**

Vds, éch. nbx jx sur PC et SFC (Batman return...). **David VONG, 18, rue Mario Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.60.91.**

Éch. jx sur Amiga. Cher. Striker, Mansell, No 2nd Prize, World Class Rugby, Madden Foot, Assassin. **Frédéric ROQUES, 77, av. Louis Lordelèt, 72000 Le Mans. Tél. : 43.77.03.31.**

PC éch. jx (UW2, Comanche, Alone, U7, KQ6, Rex, SQ5, Inca, Shadow Comet, MM4...). Env. env. timbrée + liste. **Constantin CORNELIE, 5, lot. de l'Octroi, 34270 St-Mathieu-de-Treviers.**

Éch. jx sur Amiga. Cher. contacts sérieux et rapide. **David JEGOUX, 72, rue de la Hallerais, 35770 Vern. Tél. : 99.50.69.52.**

Cher. contacts sur PC pour éch. Env. liste. **Jean-Marie MARCUCCI, 175, bd Jean-Louis Passet, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.15.76.**

Éch. jx sur PC, Space Quest 6, SF2, Dunez. Déb. bienvenus. **Gilles VERNET, 11, allée du Bat. Hildevert, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.54.69.**

Vds jx A500 PX Special déb. Vds HP28 S 800 F tbe. Cher. jx, utils sur HP48 S (éch. sur D7 PC). **Bruno MORIN, 20, rue de l'Eglise, 77760 Villiers-sous-Grez.**

Amiga, coder, cher. contacts pour éch. sources (Seka, Devpac), DP, demos, Fish et utils. Pas de jx. **Christophe BEAUMONT, 16, rue de l'Orme, 67400 Illkirch-Graffenstaden.**

Éch. jx, utils, PC 31/2 contact durable et sér., rép. rapide (Comanche, KGB, jx rôle, etc...). **Renaud LIEHN, 1, rue d'Anvers, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.53.31.78.**

Éch. vds sur A500 ou 600, nbx jx. Rech. Might and Magic 3 sur Amiga. **Sébastien LOZIER, BMO, 27, cours Suchet, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.93.20.**

Éch. jx sur Amiga. **Christophe CHEVALIER, 24, av. Pinault, 35740 Pacé. Tél. : 99.60.22.32. (W.E).**

Vds à bas px ou éch. sur Atari ST. Liste ctre timbre. Déb. bienvenus. **Laurent VAISSIERE, 44, rue du Théâtre, 75015 Paris.**

Éch. Utils sur 1040 STF. Env. liste. **Philippe DIDIER, 18, impasse de la Pommeraie, 60100 Creil.**

Éch. ou vds jx, utils sur A.500. Rech. Techosound. **Louis FARAGO, 10, rue du Poitou, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.41.48.**

Éch. ou vds jx sur PC (Another, Dune, Goblins, WC 1, 2, Inca, Indy 4, Comanche...). Env. liste. **Lilian BATAILLE, Lieu Dit La Rivière, 01480 Messigny-sous-Saone. Tél. : 74.67.92.19. Soir.**

Vds, ach., éch. jx Sup PC. Ach. cartouche de jx pour S.Nintendo franç. **Ghislain LETELLIER, 1, rue St Antoine, 53100 Mayenne. Tél. : 43.04.83.35.**

Cher. contacts pour éch. sur Mac : jx, utils. (Dompub et orig.). Env. liste. **Olivier VUILLEMIN, 28, rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.**

Éch. jx, demos, util, images HAM8 sur A1200. Sérieux, sympa, rapide et durable. **Jérôme PIGUEL, rue du Penker Kerarthur, 29120 Pont-L'Abbé. Tél. : 98.87.34.22.**

Éch. ou vds orig. + docs et DP sur A500 Plus (Robocop 3 Power, Monger Kick Off 2, etc...). **David PENAUD, La Borderie, 24270 Payzac. Tél. : 53.52.77.01. (W.E).**

Cher. sur ST, contacts sérieux et durables, pour éch. jx, utils, etc... Env. liste. **Gilbert DUPONT, 1, square George Bizet, 51200 Epernay.**

Éch. jx sur A500, utils et docs. Sérieux et rapide. Déb. acceptés. Env. liste. **Jean Bernard LESCA, Maison Choy, 40440 Ondres.**

Éch. et vds jx, utils sur PC et Amiga. **Cyril BENOIT, 9, rue Stéphane Mallarmé, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.77.07.**

Éch. sur PC et Atari jx et utils. Env. liste. **Fabrice MENEGHINI, 4, rue de Miribel, 38000 Grenoble.**

Cher. contacts sérieux et rapides pour éch. jx sur ST. Env. liste (poss. Street 2, Transarctica, Sensible 2, etc..). **Christophe JEUSSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.65.08.**

Cher. contacts sur A500 et A600. Env. liste. **Steve VERMEULEN, 8, rue Dominique Ingres, 59250 Alluin. Tél. : 20.23.70.75.**

Vds ou éch. jx A500, 1200, 600 et utils. **Frédéric RAMBEAU, 26, rue Cartigny, 62680 Méricourt. Tél. : 21.40.08.51.**

CONSOLES

Vds MD + man. arcade + man. sans fils + 8 jx. Val. : 6 500 F. Px : 3 500 F. **Julien DEMAIE, 5, chemin du Vaudoue, 77760 Achère-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.47.37.**

Vds 2 GB + câble + casque + 6 jx : Duck Tales, Fortress of Fear, etc... + sacoche Nintendo 1 000 F. **Loïc CARRET, 25, rue Eboué, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.81.57. Ap. 18 h.**

Vds S.Nintendo + Mario World + 1 jeu (Zelda) TBE ss. gar. 1 400 F. **Yannick BARBORINI, 12, rue de la Libération, 38610 Gières. Tél. : 76.89.48.59.**

Vds MD + 8 jx (Street of Rage, PH3, etc...). Vds GB + 3 jx MD : 2 500 F. GB : 700 F. **Grégory BONNEVILLE, 219, rue de l'Egalité, 45570 Ouzouer-sur-Loire.**

Vds S.Nintendo + 3 jx (Street Fighter, Turtles, Pilot Wings), ss gar. Px : 2 000 F. **Frédéric MARCHAND, Montgaroult, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.00.**

Vds nbx jx à très bas px sur SFC, S.Nintendo et S.Nes. **Ludovic BROTONNE. Tél. : (16-1) 42.29.25.89.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx : TMHT, Tecmo World (Catch), Punch Out. Px : 600 F à déb. **Eric ROUSSET, 42 bis, rue H. Delaplace, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.10.14.54.**

Vds jx MD : Gaiares + Game Adapt. ou éch. ctre S.Monaco GP ou Lakers vs Celtics. **Thierry TANCHE, 43, square du Nord, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.47.32.**

Vds GG + loupe + adapt. Master System + batterie (3M30) + transfo secteur + Columns + California Games + Enduro Racer. Px : 1 290 F à déb. **Jérôme GUERIN, rue du Docteur Rousseau, 24410 Saint-Aulaye. Tél. 53.90.61.36.**

Vds MDF + 5 jx (Sonic 1 et 2, Street Of Race, Fantasia, Two Crusade) + 2 man. Px : 2 000 F. TBE. **Basile MAFFONE, 5, rue Courat, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.22.56.**

Vds cartouche MSX 1 : 50 F. MSX 2 : 100 F. Livres MSX utils. Demandez liste. **Alain MULERO, 5, imp. Jean Giono, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél. : 61.92.41.46.**

Vds GG + 6 jx + mallette. Px : 1 500 F. **Hervé DESLEE, 33 bis, rue Grande, 59870 Warlaing.**

Vds SFC + 7 jx + adapt. : 2 800 F. **Régis WASYLEC, 4, av. de la Faisanderie, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.28.06.**

Vds jx sur Nes (D.Dragon I; Rush'N Attack; Bubble Bobble; Bionic Commando; Robocop) 700 F ou 150 F pce. **Jocelyn RIAND, 9, chemin de la Redoute, 06100 Nice. Tél. : 92.09.93.66.**

Vds MD 800 F (3 joypad + Altered Beast + Sonic). Vds jx 250 F pce. **Cédric HERBET, 155, av. de Wagram, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.29.72.**

Vds S.Nintendo + S.Nintendo Scope (6 jx) + S.Soccer. TBE. Px : 1 200 F. Vds jx sur Nes : 140 F. **Ardéchir LOTFI, 32, allée de la Toison d'Or, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.26.46.**

Vds SMS + 3 man. (1 pro2) + 4 jx (Global de Fense-Sonic-Alex Kidd-Out Run). Px : 1 000 F. **Dimitri MAYOUD, 54, rue de Clermont, 42130 Boen. Tél. : 77.24.18.23. Ap. 19 h.**

Vds GG + 11 jx (Sonic, Gloc...) + adapt. Master System + transfo + câble Lynk : 2 500 F. **Bastien LAURENT, Village Recost, 03250 Ferrières-sur-Sichon. Tél. : 70.41.13.99.**

Vds jx GG : N.Gaiden, Gloc, Sonic, Mickey, GP Monaco, D.Crystal, Columns, Pop1, SMS + adapt. 1 100 F le tt ou 150 F pce. **Sylvain HILAIRE, 5, rue Félix Terrier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.37.74.**

Vds GG + 6 jx (Sonic 1 et 2...) + 12 piles recharg. + chargeur + Gear to Gear. Px : 1 600 F. **Benjamin TAUZIN, 47, rue Mansard, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 47.36.32.45.**

Vds GG : tbe, adapt. sect. + 3 jx : S.Monaco GP + Sonic + Mickey + banane. Px : 1 300 F. **Sébastien COQUINOT, 9, place de Penvillers, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.36.21.**

Vds GG + 6 jx (Shinobi, Mickey) + adapt. sect. Px : 1 500 F. **Alexandre SEGUI, 13, rue Bela Bartok, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.64.08.31.**

Vds S.Nes USA + 2 joy + adapt. uni. + 7 jx : Magical + Star Wars. Px : 3 775 F. Val. : 4 950 F. **Samuel PESENTI, 7, rue des Soupirs, 62840 Saillys-la Lys. Tél. : 21.26.51.35.**

Vds Nes + 7 jx DT Battle Olympus, M.Man 1, Castlevania... 1 500 F. Vds jx Nes US, Dragon Warrior 200 F (neuf). **Frédéric CLAVERIE, 242, bd Jean Ossola, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.76.09.**

Vds GG + Shinobi + adapt. sect. tbe : 800 F. Ou éch. ctre MD Jap + 2 joypads ou mieux. Sur région. **Thomas SAUVAGET, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.78.32.35. De 18 à 20 h en semaine.**

Vds GB + 5 jx : S.Mario Land + Batman... + câble Link : 800 F. **Grégoire GIZARD, 41, rue de Paris, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.47.20.**

Vds MD neuve + joy + 3 jx : 1 650 F. **Emmanuel CAILLET, 17, rue Elie Le Gallais, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 45.36.05.22.**

Vds 11 jx Nec : 1 800 F + cadeau GT Turbo. Vds AG500 + 2Mo + acc. : 200 F. STE + lect. ext. 1 100 F. (A déb.) **Ton VUONG, 125, av. Jean Jaurès, 69007 Lyon. Tél. : 72.71.05.23. De 18 à 19 h.**

Vds MS + pistolet + lunette 3D + jx incorp. : 450 F. Vds 30 jx dès 50 F et joy Handle controller 200 F. **Romain PIRON, Les Monts du Bourg, 27260 Cormeilles. Tél. : 32.57.80.72.**

Vds pour CBS Coleco 60 cartouches. **Jacques BOURGUIGNON, 41, rue de Soisy, 95120 Ermont.**

Vds jx GG de 150 F à 200 F (Columns, Sonic, Putt and Putter, S.Kick Off, S.Monaco GP 1, G-Loc, Psychic W.) **Mathieu RAMSAY, 3, allée des Tilleuls, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.61.26.83.**

Vds GG + Columns + Sonic + Mickey + Wonderboy 3. TBE. (Boîtes, not.) 990 F. **Laurent LECLERC, 9, rue du Capitaine Siry, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.22.56.**

Vds 4 jx MD franç. 200 F pce. Golden Axe, Dévilish, Ea Hockey, Carmen Sandiego. **Bruno GARNIER, 12, rue Béranger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.31.34. Ap. 19 h.**

Vds MD + man. + 2 jx : Mercs, David Robinson ss gar. px : 1 200 F. TBE. **David FITOUSSI, 6, rue Armand Noblet, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.92.05.18.**

Vds 3 jx GB + housse + adapt. sect. : 270 F. **Yann VINCENT, 27, rue Pierre-Joseph Colin, 44100 Nantes. Tél. : 40.58.13.10.**

Vds World Of Illusion sur Genesis : 250 F. Vds nbx jx sur SFC, S.Nes ou S.Nin. **Guillaume LAURENT, 74, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.50.14.57.**

Vds Nec GT Turbo TBE + 2 jx + sacoche + adapt. + bte 1 300 F. Vds jx Nec 200 F (liquid Kid, Parodius, Fibattle). **Brigitte MESQUIDA, 14, rue du Pré de la Barrière, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : (16-1) 64.91.41.28.**

Vds Nes + Super Off Road : 300 F. Vds SMS + 5 jx (Shinobi, Dragon Cristal, etc..) emballés px : 800 F. **Laurent JACOB, 23, rue Paul Eluard, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.14.92.**

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Pennec (2194)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Laurent Jeanneau (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Jean-Jacques Caron, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Eve Defeyer, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Sandrine Gestin, Raphaëlle Gras, Jacques Harbonn, Emmanuel Hermelin, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Philippe Kaiser, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Eve Ruckebusch, Spirit, Vie Ventura, Emmanuel Vigier, Eric Zuddas.

Rédacteurs-Réviseurs :
Maria-Renata Barcilon, Pap Niang.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Nathalie Tessler (2204)

Chef de publicité
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F
Étranger (train, bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F
(tarifs avion : nous consulter).
Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 FB.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4775 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason
à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
TILT DSNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Dépôt légal : 2e trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

DOSSIERS

CHALLENGES

HITS

SOS AVENTURE

HORS SERIES

SOLUTIONS

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____
____

Nombre de numéros ☐
Somme totale ☐
Je vous adresse la somme de 32 F pour chaque numéro par :
chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**
NOM : ______________________________
Prénom : ___________________________
Adresse : __________________________
____
Code postal : ______________________
Ville : ____________________________

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

HOTLINE TILT LA LIGNE QUI SAUVE !

TORNADO-PC SLEEPWALKER-AMIGA NIGEL MANSELL-ST

COINCE DANS UN JEU ? PROBLEME DE DISQUETTE ? CONTACTEZ LA HOTLINE DE TILT !

Depuis plusieurs mois, vous nous demandez de mettre en place, en plus de la hotline disquette, un service téléphonique concernant les aides de jeu. C'est maintenant chose faite ! Toutes nos soluces, astuces et autres cheat modes sont mis à votre disposition. Cette ligne « SOS JEUX » est complémentaire du Message in the Bottle, il est donc nécessaire de continuer à envoyer vos solutions à Olivier.

Morgan Feroyd

TORNADO SUR PC

Retrouvez l'un des avions de la Guerre du Golfe dans cette démo jouable proposée par Digital Integration. Une simulation en avant-première. Bon vol !

SLEEPWALKER SUR AMIGA (1 MO UNIQUEMENT)

Avec cette démo jouable, incarnez un chien qui devra empêcher son jeune maître somnambule de tomber dans les pièges les plus infernaux. Un jeu de plates-formes très « cartoon » !

NIGEL MANSELL SUR ST

A bord de la dernière Formule 1 de Renault, participez à tous les grands prix du Championnat du monde avec cette démo jouable. Finissez sur le podium avec cette course d'Afrique du Sud !

COMMENT FAIRE FONCTIONNER VOTRE DÉMO ?

Procédez exactement comme suit :

TORNADO SUR PC (DISQUE DUR, SOURIS ET ÉCRAN VGA)

Allumez votre *PC* et mettez vous sous DOS (une ligne de type « C :» doit apparaître à l'écran). Ne pas lancer la démo à partir de Windows, Norton ou PcTools. Introduisez la disquette (protégée en ecriture) dans votre lecteur 3"1/2 et taper A : ou B :. Pour installer le jeu sur disque dur, il faut taper « INSTALL C : ». La manoeuvre sera executée automatiquement. Pour lancez le programme, placez vous dans le dossier C :\TORNADO (en tapant C : puis CD TORNADO) puis tapez « TORNADO ». Si vous voyez apparaitre un message du genre « memory full », adressez-vous à votre revendeur pour qu'il règle le problème. Il faut un minimum de 545 Ko de RAM libre pour que le jeu fonctionne. Dans tous les cas, il ne faut pas faire d'intervention sur la disquette du genre « dir », « chkdsk » ou autre. Plusieurs types de démos sont possibles. En tapant « Tornado » vous contrôlerez entièrement le simulateur. En tapant « Tornado /d2», vous pourrez assistez aux décollages de tous les avions du jeu. Les commandes de contrôle de l'avion sont décrites dans le pavé ci-contre.

Pour plus de renseignements, lisez les fichiers readme.doc et spec.doc.

Le jeu est aussi controlable au joystick. Pour ceux de la gamme Thrustmaster, la sensibilité est adaptable en lancant la démo avec la commande « TORNADO /tm ».

HOTLINE TILT : LE JEUDI DE 14H À 19H UNIQUEMENT

SLEEPWALKER SUR AMIGA (1 MO UNIQUEMENT)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0 :). Attendez le chargement du jeu. Déplacez-vous avec le joystick et frappez en cliquant sur le bouton Fire. Vous pouvez aussi donner des coups de pied pour faire sauter votre « maitre » en cliquant sur le bouton fire et en allant à droite ou gauche. Emenez votre maitre vers la sortie avant qu'il ne se réveille. Pensez à retirer tous les obstacles qu'il pourrait rencontrer.

TOUTES LES SOLUTIONS DE JEUX AU 46.62.25.78

NIGEL MANSELL SUR ST

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A). Le chargement est automatique. Le jeu est jouable au joystick.

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE

Si votre disquette est endommagée (disquette cassée ou illisible) ne l'utilisez surtout pas. Renvoyez-la et joignez une lettre expliquant votre problème (pensez à précisez l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : **TILT - DISQUETTE 114, 9-13, rue du colonel Pierre Avia, 75754 PARIS Cedex 15.**

Si vous avez un problème d'installation, appelez notre hotline, tous les JEUDIS de 14h à 19h UNIQUEMENT.

Pensez à précisez le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. **Appelez le 16(1) 46.62.25.78 et demandez Thierry.** Il fera de son mieux pour vous aider.

ERREUR EN LECTURE SUR PC ?

Attention ! Certains *PC* de marques (par exemple les IBM PS/1 et 2, Compaq, Commodore, Bull, Olivetti, etc.) refuseront parfois de lire la disquette (vous verrez apparaître un message du genre « secteur introuvable, échec en lecture sur unité A :»). En effet, il s'agit d'une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur Amiga, ST et PC. Ce n'est donc pas une défectuosité mais un problème de compatibilité entre votre ordinateur et un *PC* « classique ». Dans ce cas, renvoyez la disquette et demandez à recevoir une disquette de démo UNIQUEMENT pour *PC*. Nous vous ferons parvenir dans les plus brefs délais une démo spéciale PC (un autre jeu).

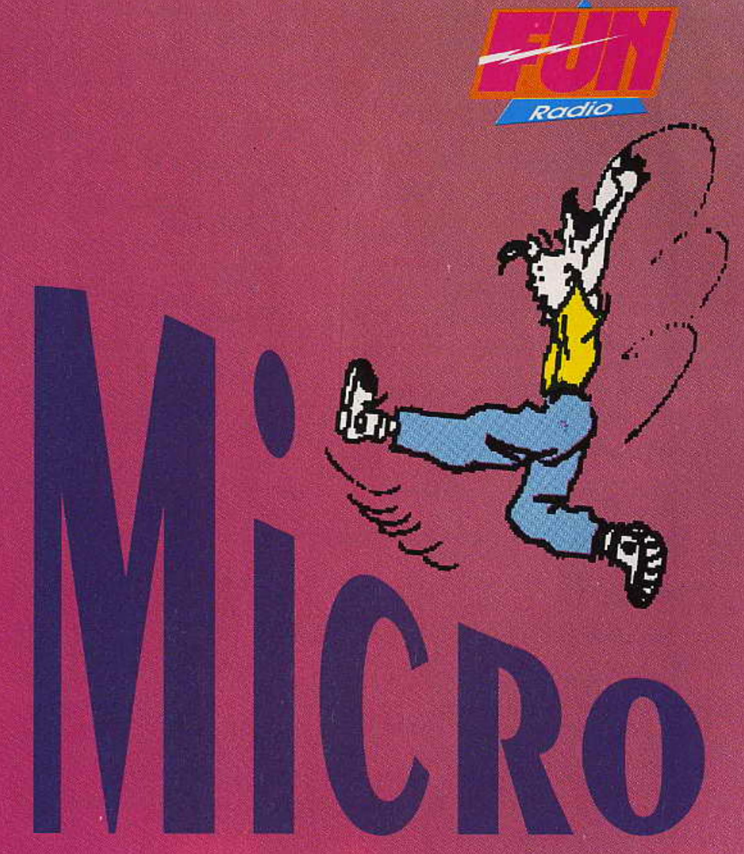
F1 à F5	vues extérieures
Verr. Num.	options et détail des graphismes
↖ ou 7	vue cockpit et dessus de l'avion
Fin ou 1	vue inférieure G
⇞ ou 9	éléctronique
⇟ ou 3	vue inférieure D
+	vitesse (hausse)
-	vitesse (baisse)
B	réacteur on/off
,	carte de secteur
;	zoom avant carte
:	zoom arrière carte
P	pause
R	écran 1 en carte
D	mode écran 1
H	couleur cockpit
U	train d'attérissage on/off
^	mode écran 2
$	mode écran 3
ù	arrêt pilote auto.
Ctrl+^	arrêt écran 2
Ctrl+$	arrêt écran 3
Ctrl+D	arrêt écran 1
↑	haut
↓	bas
←	gauche
→	droite

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3

le dimanche à 9h50 et tous les jours sur





MEGADRIVE		WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	OUTRUN EUROPA	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SPIDERMAN	FLYING EDGE
CHUCK ROCK	VIRGIN		
TAZMANIA	SEGA	NES	
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SUPER MARIO 3	NINTENDO
		BUGS BUNNY	KEMCO
SEGA MASTER SYSTEM		ADVENTURE ISLAND	HUDSON
CHUCK ROCK	VIRGIN	MEGAMAN 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	MARIO & YOSHI	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA		
DONALD DUCK	SEGA	GAME BOY	
THE SIMPSONS	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
		TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
LYNX		BATMAN	SUNSOFT
BATMAN THE RETURN	ATARI	GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
TOKI	ATARI	DUCK TALES	CAPCOM
CHECKERED FLAG	ATARI		
WAR BIRDS	ATARI	SUPER NINTENDO	
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER MARIO KART	NINTENDO
		LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
GAMEGEAR		SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX	SEGA	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	F-ZERO	NINTENDO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC









92%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■
AVENTURE ■
ROLE
REFLEXION ■
SPORT
3D

X-WING

PC

COMENT DECRIRE LE PLAISIR INTENSE QUE PROCURE *X-WING* ? LA SATISFACTION EPROUVEE À COMBATTRE (ET A BATTRE) L'EMPIRE ? CE JEU EST SUPERBE !

78%

GRAPHISMES

S'ils n'égalent pas ceux de *Wing Commander*, les graphismes de *X-Wing* n'en sont pas moins très bons. Seules les scènes intermédiaires sont, pour certaines, décevantes.

85%

ANIMATION

Moins détaillée que pour son concurrent, elle est aussi beaucoup plus fluide et plus rapide. Les tirs sont particulièrement bien réussis, et le nombre d'objets animés en même temps impressionnant.

85%

MUSIQUE

Tous les grands thèmes de *Star Wars* sont présents. La technologie iMUSE, déjà utilisée dans les derniers jeux LucasArt, les mixe avec bonheur.

90%

BRUITAGES

S'il manque bien un peu de voix digitalisées, les bruitages de *X-Wing* sont proches de la perfection. Zap, Ffffff, Chhhhhh... On retrouve réellement l'ambiance du film !

75%

PRISE EN MAIN

Le jeu, qui n'est pas (pour l'instant) traduit en français, est heureusement accompagné sur papier de tous ses textes, traduits. La manipulation est au départ assez complexe (il y a de nombreuses touches à mémoriser), mais on s'y fait rapidement.

75%

JOUABILITE

Attention, le contrôle au clavier est désastreux, et à la souris ce n'est guère pratique. Seul le joystick est réellement adapté. Choisissez, si vous en avez l'opportunité, un joystick que vous pourrez poser sur votre bureau. Ou mieux, un Thrust-Master ...



DUREE DE VIE

Quand vous aurez essayé *X-Wing*, il sera difficile de vous en détacher. Le nombre de missions et la variété des options disponibles sont impressionnants. En première estimation, ce jeu propose au minimum 100 à 200 heures de vol.

Difficulté



Joueur 1

Prix



SYSTEME DE NOTATION

A nouvelle formule, nouveau système de notation. Nous avons choisi d'abandonner la notation sur 20 au profit des pourcentages qui permettent une évaluation plus précise des jeux testés. Vous trouverez ici toutes les explications, ainsi que le barême que nous utilisons.

TYPE DE JEU

Désormais, les jeux micro sont de plus en plus complets et mélangent une multitude d'ingrédients (action, aventure, 3D, simulation). Pour éviter de leur coller une étiquette réductrice, nous avons choisi d'indiquer pour chaque titre les "ingrédients" qui le composent (sur une échelle de 1 à 3 points pour indiquer la quantité). Par exemple : un jeu comme *Tetris* aurait 3 points de réflexion et 1 point d'action.

INTERET (NOTE GLOBALE)

La note d'intérêt est la plus importante, notre verdict final sur le jeu. C'est généralement sur l'intérêt que vous vous baserez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes. *Tetris*, doté d'un graphisme et d'une animation sommaire, n'en est pas moins un grand classique.

PRISE EN MAIN

La note de prise en main est là pour évaluer la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging ? La notice est-elle complète et en (bon) français ? Est-on accroché tout de suite par le jeu ou faut-il y jouer longtemps avant de l'apprécier ?

GRAPHISMES

Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs, etc. Evidemment, l'appréciation peut varier selon les goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

ANIMATION

L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce que le jeu "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y en a) ? Les mouvements des sprites sont-ils réalistes et fluides, ou bien grotesques et saccadés ?

MUSIQUE

La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

BRUITAGES

En termes de bruitages nous notons autant la variété que la qualité des effets sonores qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

JOUABILITE

La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-t-il de mémoriser 42 touches et de manier un second joystick avec les pieds ?

DUREE DE VIE

La note de durée de vie donne une estimation du temps qu'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

DIFFICULTE

Cette icône vous permet de connaître le niveau de difficulté du jeu : Facile, Moyen, Difficile ou Variable (lorsque vous pouvez choisir vous-même ou que le jeu s'adapte à votre talent).

JOUEUR

Cette icône vous indique le nombre de joueurs qui peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (pour un wargame, par exemple).

PRIX

Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'une boutique à une autre).

BAREME DES NOTES

90 %-99 %

Attention, chef-d'œuvre ! Pour peu que vous aimiez le genre, tous les jeux au-dessus de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Au-delà de 95%, le titre devient une référence (*Dungeon Master, Tetris, Lemmings, Civilization*).

80 %-89 %

Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment. Les softs comme ça ne courent pas les rues. Si vous êtes un amateur, précipitez-vous dessus !

70 %-79 %

Voilà un bon jeu qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse des autres softs du même type.

50 %-69 %

Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan irréductible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

30 %-49 %

Soyons clairs : à ce stade-là, le jeu est carrément mauvais. Si vous l'achetez quand même, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même !

1 %-29 %

Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut pas plus que le prix d'une disquette vierge ! A éviter absolument !

CODE DES PRIX DE TILT

A	=	jusqu'à 99 F	F	=	500 à 599 F
B	=	100 à 199 F	G	=	600 à 999 F
C	=	200 à 299 F	H	=	1000 à 1499 F
D	=	300 à 399 F	I	=	1500 à 1999 F
E	=	400 à 499 F	J	=	2000 à 3000 F

Guide des sorties du mois

Cette rubrique vise à vous renseigner le plus précisemment possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étalages, à quel prix et dans quel numéro de Tilt le test a été effectué.

NOM	MACHINE	PRIX	EDITEUR	DISPONIBILITE	TILT N°
A-TRAIN	MAC	D	OCEAN	disponible	-
BODY BLOWS	AMI	C	TEAM 17	disponible	113
CHUCK ROCK 2	AMI	C	CORE DESIGN	disponible	113
CIVILIZATION	ST	D	MICROPROSE	disponible	114
CIVILIZATION	MAC	D	MICROPROSE	disponible	113
DAUGHTER OF THE...	PC	D	MILLENIUM	disponible	-
DOGFIGHT	PC	E	MICROPROSE	disponible	114
GUY ROUX MANAGER	ST	C	DOMARK	disponible	-
ISHAR (A1200)	A1200	C	SILMARILS	disponible	-
JORDAN IN FLIGHT	PC	D	ELECTRONIC ARTS	disponible	114
LEGEND OF MYRA	PC	C	GRANDSLAM	disponible	113
LEMMINGS 2	PC	D	PSYGNOSIS	disponible	-
MIGHT & MAGIC III	MAC	D	N.W. COMPUTING	disponible	114
MIGHT & MAGIC IV (Fr.)	PC	D	N.W. COMPUTING	disponible	-
SC.OUT	MAC	D	KALISTO	disponible	-
SERPENT ISLE, PART II	PC	D	ORIGIN	disponible	114
SHORTGREY	ST	C	ACCROSOFT	disponible	-
SLEEPWALKER	ST	C	OCEAN	disponible	-
SUPERFROG	AMI	C	TEAM 17	disponible	114
TRANSARCTICA (A1200)	A1200	C	SILMARILS	disponible	-
WORDTRIS (Fr.)	PC	D	MICROPROSE	disponible	-
ZOOL	PC	D	GREMLIN	disponible	-

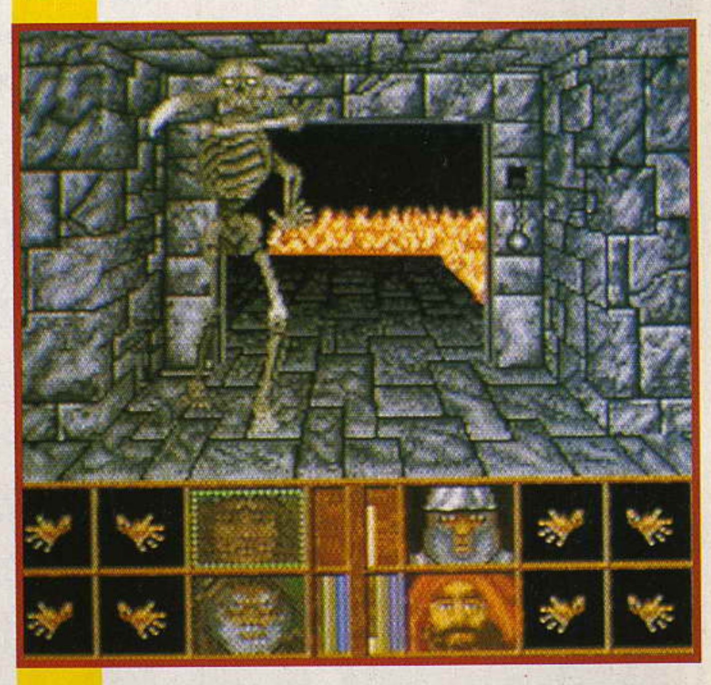
Nous remercions la Fnac Micro pour l'aide qu'elle a apportée à l'élaboration de cette liste.

STRIKE COMMANDER



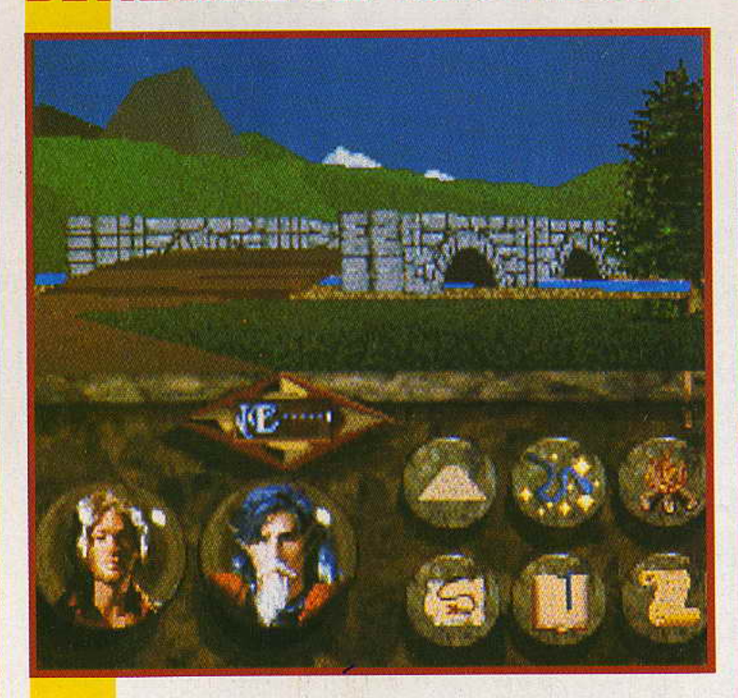
Strike Commander d'Origin est sans doute le jeu le plus attendu du moment, si ce n'est de l'année. Sera-t-il à la hauteur des espoirs que tout le monde place en lui ? Réponse dans le prochain *Tilt*.

ABANDONED PLACES 2



Le jeu de ICE débarquera entièrement en français sur vos *Amiga* dès le mois prochain. Depuis *Black Crypt*, on n'avait pas eu grand chose à se mettre sous la dent. Espérons qu'*Abandoned Places 2* sera à la hauteur de nos espérances...

BETRAYAL AT KRONDOR



Nous vous avions promis un test de *Betrayal at Krondor* de Sierra... Mais la version que nous avions reçue au mois d'avril n'était raisonnablement pas testable. On ne pouvait pas vous faire ça... Promis-juré, vous aurez droit à un article hyper-complet dans le prochain numéro.

STARLORD



Plus de détails sur ce nouveau et superbe produit à paraître chez Microprose dans nos prochaines previews. Lorsqu'on sait que c'est Mike Singleton en personne qui s'est chargé du développement, on peut s'attendre à un résultat fantastique


HORS SERIE CONSOLES+
SUPER +
LE PREMIER MAG DES ACCROS DE LA SUPER NINTENDO
... ET DE LA GAME BOY
PIN'S MARIO KART
SUPER CADEAU
JAMAIS VU
LES DERNIERS NIVEAUX : 10 DES MEILLEURS JEUX POUR SUPER NINTENDO
60 PAGES DE PLANS
NOUVEAU !
SUPER FX CE QUE LES VRAIS PASSIONNÉS DOIVENT SAVOIR
STARFOX : TOUS LES NIVEAUX DEVOILES
L 1725 - 1 H - 32,00 F - RD

Comme le Temps Passe

Le vénérable seigneur de la guerre Sun Tzu écrivit "L'ancien art de la guerre" il y a 2500 ans. Ce livre sert aujourd'hui de base à un jeu d'action qui mettra à l'épreuve votre ingéniosité et votre dextérité.

Vous pouvez choisir des personnages historiques et les affronter, vous attaquer à des bombardiers ennemis et des as du pilotage, changer le cours de l'histoire et vous amuser au-delà de ce que vous pouvez imaginer!

Laissez votre imagination décider de la tactique et de la stratégie à suivre. The Ancient Art of War in the Skies est un combat doublé d'un certain sens de l'humour. Ne le manquez pas!

The Ancient Art of War in the Skies
The World War I Strategy & Action Game

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

Pour compatibles IBM PC, Commodore Amiga et Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury. Glos. GL8 8LD. UK. Tél. +44 666 504 399.



TILT 114





TORNADO de Coktel Vision sur PC

Retrouvez l'un des avions de la Guerre du Golfe dans cette démo jouable proposée par Digital Intégration. Une simulation en avant-première.



SLEEPWALKER de Ocean sur Amiga

Avec cette démo jouable, incarnez un chien qui devra empêcher son jeune maître somnambule de tomber dans les pièges les plus infernaux. Un jeu de plates-formes très «cartoon»!



NIGEL MANSELL de Gremlin sur ST

A bord de la dernière Formule1 de Renault, participez à tous les grands prix du Championnat du monde avec cette démo jouable.

MAI 93



